

昭和63年9月10日発行(毎月10日発行)第2巻第9号(通巻18号)昭和62年9月11日号(郵便物認可 MSAマーク「アスキー」の商標で)

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX FAN

●特別付録

〈迷える勇者に贈る〉
イースの本
イースⅡ冒険ガイド

●NEW

王家の谷 エルギーザ
の封印

クリムゾン

第4のユニット2

ミュール

マグナム危機一髪

激走ニャンクル

ボールブレイサー

アクロジェット

お嬢様くらぶ

●LIST

ゲームプログラム10本

●情報満載

〈激ペナ大会・全国版ニュースNo.2〉

増ページ ゲーム十字軍

●ATTACK

ザリタイン・オブ・インスター
R-TYPE



1988

SEPTEMBER

390YEN

09

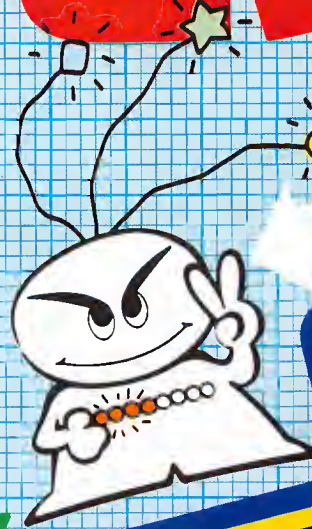
温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいハウダイ!

- 「センサーキット」は、温度センサー、光センサー、音センサーをROMカートリッジに接続して使う、新しいMSX2おもしろアイテム
- 温度、光、音の変化をとらえて、キミがプログラミングをすることで、カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
- 画面に登場するドクターDの指示にしたがって、さあ、初めての「センサー体験」へ。キミのMSX2は、いまだんぜんオモシロくなる!!



センサ



センサーキットくん



新発売

温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキット

HBJ-H081C

¥6,800

(64K以上 V-RAM128K)
© SONY DENPA

センサーキットと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。

ドクターDの解説書付属



HITBIT

MSX2

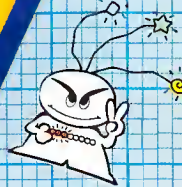
MSX周辺機器製作マニュアル

(仮題)電波新聞社より近刊

センサーキット応用例他を満載!

まず、**温度** センサーで腕ならし。

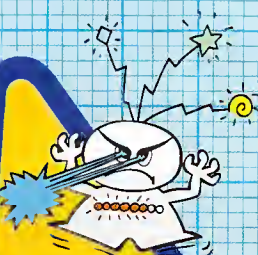
応用作品例①
真夏日(気温30℃以上の日)感知機
まずモニター画面上に「センサーキット」
に組みこまれたグラフ画面を呼び出す。
グラフ上30℃になったら画面上に数
字が出るようにプログラムして
おく。あとは、温度センサーを
窓にセットするだけ。30℃に
なったらブールに行って
「もよい」という約束を
お母さんと交わし
ておこう。



何とあそぼ?

キットだ。

センサーキットを
発明したドクターD



●(光センサー)
体験画面。暗闇の中、
グスリおやすみ中の
博士。センサーを光にか
ざすと、アレッ、まぶしさに
目をつむってしまう博士。

さらに、

光

センサーにすすめ。

応用作品例② お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセッ
ト「センサーキット」にあらかじめ組みこ
まれているフザー音を運動させれば、
朝の光を感じて、MSX2は目覚
ましアラームに早がわたり。●他
に、(コキフリ感知機)(台所
のある場所を通った(=光を
ささぎった)コキフリの数を
測定する)などとお
母さんの役に立
てる!



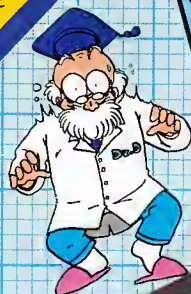
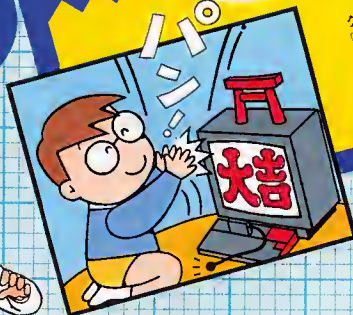
●(音センサー)
体験画面。画面の博
士に呼びかけるように、
センサーに向かって大声
を出してみよう。アッ、博
士が耳をふさいだ!

そして、

音

センサーに挑戦。

応用作品例③
音で占う自動おみくじ
クラブ画面よある音の大きさになつたら、
「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意し
た画面が出てくるようにプログラム。あ
とは音センサーに向かって手をた
たくだけでその音の強さで自動
占いでくれる。●他に、大声
大会にも使えるぞ



作品
募集!

キミのアイデア、
待ってるぞ!

この夏「センサーキット」でチャレンジだ!
「エレクトロニクス
工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催/ソニー他協賛
7月1日~9月30日/くわしくは①商品付属の応募のご案内/又は
②ランの製作日月号を照下し。

“センサーキット遊び”を
極めるなら、パワフルな
パソコン入門機、F1Ⅱ!

- 毎秒最高24発/連射ターボ・スピコンでゲー
ム進行自由自在・カーソルジョイスティック付き
- かな・CAP等の集中インジケータ



F1Ⅱ HB-F1Ⅱ
¥29,800

ゲームも、プログラムも。
実力本位のディスク内蔵マシン。

- 3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ター
ボ、ホース機能搭載●かな、CAPロック等の
集中インジケータ●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800



キミのF1Ⅱを強力
ディスクマシンに。

- キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに身身
させる新鋭ディスクドライブ●両面倍速(2
DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1
Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800



いいアイデアなら、高性能で、
プリントアウト。

- 切り換え一発/6種のマルチフォント
- 音の静かなサーマル(熱転
写)方式による美しい印字
- 高性能プリンタだから、この天才ぶり

F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800



遊びが進化するなら、
鮮明画像欲しい。

- ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが
欲しい。14型・アナログRGBモニターディ
スプレイ●2000文字表示のブラック
トリートメントの採用で、ダントツ・キレイ

ビデオ入力つき
F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800



MSX2のワープロ!!

文字の修飾機能も豊富で、
アツと驚く変換速度。

これはスゴイと、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteⅡ。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。

—— * MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(野線、文字修飾、外字を除く。容量は16Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長 ●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●野線：太線、細線の2種類の野線が使用可能。●JIS第一、第二水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●RAMディスク機能：RAMディスクへの書き込みや、RAMディスクからの読み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ることもできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 ほんご エムエスエックス・ライトⅡ MSX-WriteⅡ

価格：24,800円(送料：1,000円)

MSX2専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンのみご使用になれます

は、1メガバイト以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです

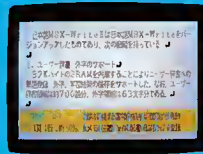
MSX2、The WORDは、株式会社アスキーの商標です

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です

一太郎は、株式会社システムの商標です

●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ：(日本語MSX-Write) 優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：

住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山5-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー TEL.03(486)8080



オヤジが舌をまいた。
本格派MSX2ワープロソフト
新発売!!





MSX FAN 9月号 SEPTEMBER 1988 CONTENTS

☎03-431-1627

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

FAN ATTACK ★2大ゲーム徹底分析!

全8面のマップと連続写真で攻撃方法を分析



R-TYPE ...6

前半64ルートをあらゆるデータで徹底分析



ザ・リターン・オブ・イシター ...71

呪文の解説 14
データ集 71

FAN NEWS ★おにしい新作9本紹介!



P.96

P.100

P.106

P.108

掘って掘ってジャンプのアクションパズル

王家の谷 エルギーザの封印 96

ドラクエⅡタイプの3人パーティRPG クリムゾン 100

美少女プロンウィングが活躍するSF・AVG 第4のユニット2 102

ボードゲームみたいな惑星開拓競争 ミュール 103

拳銃で悪漢を倒すアクションゲーム マグナム危機一髪 104

ファミパロの主人公たちがレーシング 激走ニャンクル 105

SFチックな設定の1人対1人のサッカーゲーム ボールブレイザー 106

アクロバット飛行の競技会をシミュレート アクロジェット 107

大貧民ばいカードゲーム。目的はもちろんエッチ! お嬢様くらぶ 108

発売中のゲームを再チェック

ON SALE ●今月は6月15日から7月14日まで 95

新コーナーもできてますます充実の超新作情報

COMING SOON 109

●サイオブレッド/めそん一刻・完結篇/ぎゅわんぶらあ自己中心派/ウイングマン・スペシャル/アークス/アルギースの翼/三つ目がとおる/GCARD/ソープランドストーリー/華三蔵 ほか

新製品の発売日はここを見ればバッチリ!

MSX新作発売予定表 ●今月は7月27日現在の情報 115

特別付録

迷える勇者に贈るイースの本
全5章+ウル技2本



イースⅡ 冒険ガイド

FFBから独立1周年記念の模様替えあり

増ページ ゲーム十字軍 18

●一石にかける青春/イース/イースⅡ/ドラゴンクエストⅡ/シャロム/ファミリーボクシング/ハイドライド3/拔忍伝説/激ベナ ほか

なんでも情報かんでも紹介ほんでもってルンルン

FAN FAN BOX 30

●やっぱり売れてる『ディスクステーション』 ほか

今月の目玉は、超爆笑RPG

ファンダム 36

●1画面6本+手作りマニュアル付き『まものクエスト』ほか3本

ファンダムハウス 65

MSXの音楽とサウンド 66

夏休み3本立てプログラムコンテスト、しめ切り間近!

夏休みプログラムコンテスト 応募要項 35

FAN STRATEGY

信長の野望〈全・国・版〉

年貢率100%で富国強兵 68

直轄地の大名を暗殺して総大将を病死させる 70

MSXの可能性を探る

新連載

FAN RADAR

手紙の文章をMSXが考えてくれる

HAL NOTE 直子の代筆 92

FAN CLIP 激ベナ コナミ・福武茂氏 116

たくさんのゲスト&ビギナー待ってます!

THE LINKS INFORMATION PAGE 90

読者プレゼント ●掲載ソフト60本プレゼント 76



MSX MUSIC対応のソフトには (MSX MUSICマーク) を付けてあります。

FAM. ATTACK


ついに見えてきた! R-TYPE

アールタイプ

アイレム

☎06-535-4888

9月発売予定

媒 体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	8K
セーブ機能	
価 格	7,300円

サンプル版でプレイした感じをありのままに伝えたい。攻略シーンの動きをビデオのようにわかりやすくしたい。だから、9分割マルチ画面と、マップの上を走るカタカナBGMという新技術を開発したのだ。

STAGE.1

自機、R-9の行く手にはじめに現れるのは、上下に揺れながら迫る戦闘機群。ひたすら連射すれば倒せるザコだ。

戦闘機をかわして、反物質エネルギーをさまざまなエネルギーに増幅できる生命体「フォース」を味方になると、R-9よろしく波動砲を撃つ敵「スキャン」が出てきた。こい

つはかしい。波動砲を使ってやっと破壊。と思いきや「キャンサー」が群れをなして狭くなった進路の先で待ちかまえている。フォースを利用しつつ、連射でけちらせ。

ステージ1の中盤、反時計まわりに回転しつづける輪のような敵「ゴンドラン」登場。なわとびに入るような感じでタイミン

いちばん長い、腕だめしステージ

グを取り、ただひとつの切れ目に入っていく。輪の中でどんどん攻撃して、入ったときと同じくなわとびの要領で脱出した。そこへ突然、迎撃ミサイルが迫る。モビルスーツのような敵「タブロック」の攻撃だ。このミサイルはへたによけるより撃ちまくったほうが得策。装備が充実していれば十分戦える。3体のタ



ブロックのあと、前方に巨大なエイリアン「ドブケラドブス」の触手のようなシッポがうごめく。腹の顔めがけて反射レーザーで攻撃しまくれ!

BGM

ジャンジャンジャララン〜テテテテテテテテテテテテテテジャンダラ! ラジャジャッジャジャッジャジャッジャジャッジャーン〜チャッチャッチャッ

スタート



キャンサー

狭くなった進路の先に群れをなしている。自機の高さに合わせるように移動。あまり強くはないが、数が多いのでやっかい。



ゴンドラン

はじめ左下にある違う形をした部分が弱点で、そこを撃てば倒せる。右の9分割マルチ画面で通り抜けるタイミングなどを見てほしい。MSX版のゴンドランは動きが速いので、スピードアップしてないとつらい。



① 緑色のロボットがスキャン。その先に待ち受けているのがキャンサー群。せまくなった進路に注意して、連射で倒せ



② ゴンドランの輪のなかへ



③ 写真は左上の四角の番号順に見る。時間を追って進んでいるのだ

のすべてを マルチ画面で 特別中継

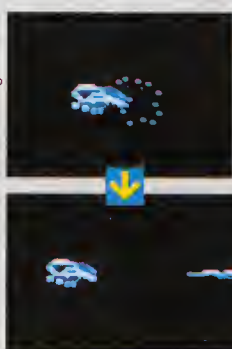


波動砲とレーザーを使いわければ楽勝!!

『R-TYPE』の R は Ray (レイ: 光線) の頭文字。だからこそ、フォースを付けた R-9 がユニットを取ると、そのときに装着される Laser (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation: 強力な光を出すための装置) からいろいろな光線が発射できるわけだ。これこそ『R-TYPE』でしか味わえないノリで、連射で敵をやっつけていくときの快感がなんともいえない。

光線とはイメージが違うが、波動砲のおもしろさというのは他のゲームと一線を画している。いつもは単発で使ってしまうエネルギーをためにため、一撃必殺の巨大なエネルギーの塊を敵に向かって放つ、その豪快さがたまらない。

ふつうのエネルギー砲と波動砲、そして 3 種類のレーザーという 5 種類の武器を使いわけ、一気にステージ 8 まで攻略しよう。



波動砲

① 波動砲を撃つときは十分にエネルギーをためて

② エネルギーがたまったら、ここでブンッと発射!



反射レーザー
障害物にあたると反射する。前と斜め前 2 方向の 3 方向に同時に撃てる

対空レーザー
赤と青の光線が交差しながら進んでいく。もっとも威力のあるレーザー

対地レーザー
撃つと上下に飛び、地面をほうのようにして進み、地上の敵を倒してくれる

ラリラチャッチャッチャッタルリラチャッチャッ チャッタルリラチャッチャッチャッ〜ジャンジャンジャジャンジャジャンジャンジャジャラーラジャンジャンジャジャン……



BOSS

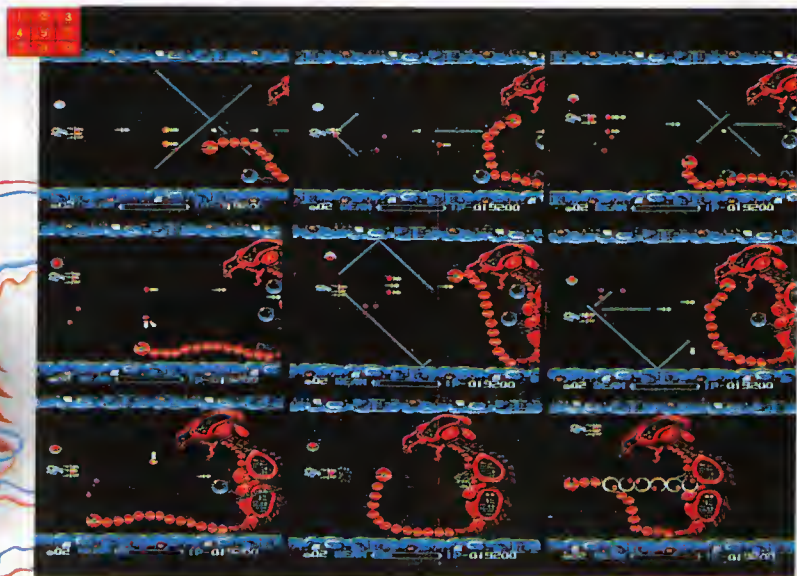
ドブケラドプス

ステージ 1 のボスキャラ。触手のように動くシッポが気色悪い。

弱点は全身が画面におさまってから腹の部分に出てくる顔。

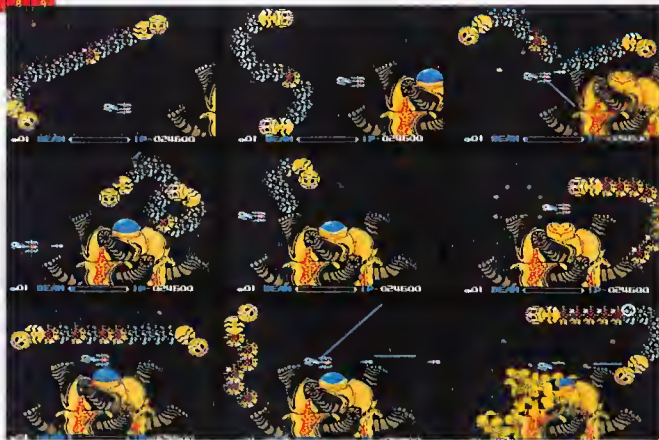
ここに波動砲がフォースを撃ちこめば倒せる。ただし、敵も顔の部分から攻撃してくるので、十分注意しないと倒すまえにやられてしまう。ぐずぐずしていると向かってくるので速攻あるのみ!!

■弱点は腹の顔



※画面は開発中のもの (MSX2) です。©アイレム

BOSS ゴマンダー



ワータタターンジャジャツツツジャジャツツツ〜ジャンジャンジャジャンジャンジャジャンジャンジャラ〜

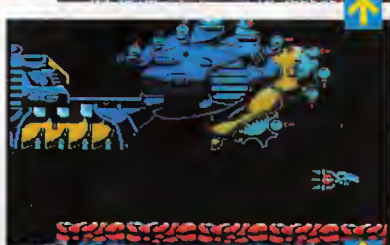
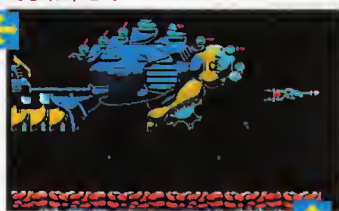


弱点はまばたきする目

ステージ2のボスキャラ、ゴマンダー。こいつ自身は、なにも攻撃してはこないが、まわりにぐねぐね動くインスルーをはべらせている。弱点は中央上部のまばたきする目のような部分。インスルーをかいくぐってそこをねらうのだ。インスルーは外側に見える4本の管を出たり入ったりしながら、体を破裂させて攻撃してくる。インスルーの動きのパターンを読んで安全な場所を探し(ゴマンダーの目のわきあたり)、そこに待機してゴマンダーを攻撃するチャンス等待つのだ。



③④ちょうど巨大戦艦の後ろのあたりまで来たら、フォースをいったん離して後ろに付け換えよう。ここで換えたら一気に攻めることも可能になる。上部中央までまわりこめ



フォースを後ろに付け換える



MSXでやった MSX2では画面が違っ

『R-TYPE』は、カートリッジをMSXに差しているか、MSX2に差しているかで画面のようすがすこし違ってくる。

キャラクターの形はそう変わらないのだが、色はずいぶん違う。MSX2のほうが多くの中間色が使われていて、ややキレイに見えるかなという感じだ。下の写真では2面の背景と敵キャラを比べているけど、MSXの

赤い部分がMSX2では茶色っぽい色になっているのわかるかな? この程度の違いというわけ。

また、MSXとMSX2では画面(スプライト)の表示能力に違いがあるため、MSX、MSX2の両方でプレイした感じでは、MSXのほうがやや自機などのスプライトで表示されているキャラがチラつく。ゲームにはたいして影響がない程度だけだね。

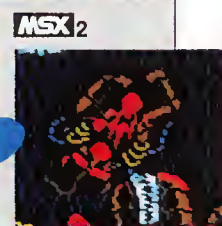
MSX ④画面の感じが少しだけ変わる

たとえばここ



こんなところも

⑤ステージ2のガウバー。MSXとMSX2では部分的に色が違っている。ここでは、ガウバーの横腹がMSX2で見ると茶色になっている



STAGE. A

ステージ4のスタートと同時に、緑のメカ細胞を出しながら「スカルトロン」が2機、R-9の前を交差していく。このステージでは、つぎからつぎへと前方をスカルトロンが横切り、そいつの出すメカ細胞で進路がふさがれてしまう。レーザーを撃ち続けて進路を確保しなければならぬ。しかも、敵はメカ細胞の間をぬっていたところから攻撃してくる。スカルトロンの攻撃がやっと終わったかに見えたとき、ふたたびメカ

細胞が目前に壁となって立ちはだかる。上下に蛇行して敵の攻撃をかわしながらメカ細胞の壁を抜けると、ステージ4のボス、「コンパイラ」との戦いだ。

R-9の左側から出現したコンパイラは、画面右までまわりこむと、突然3体に分離して襲いかかってくるのだった。

メカ細胞のつづつづが迫ってくる

スカルトロン

蛇行しながら飛び、通った跡にメカ細胞を残していく。画面をメカ細胞でいっぱいにならないうちに倒しておこう。

メカ細胞

ステージ4の最後の部分に立ち



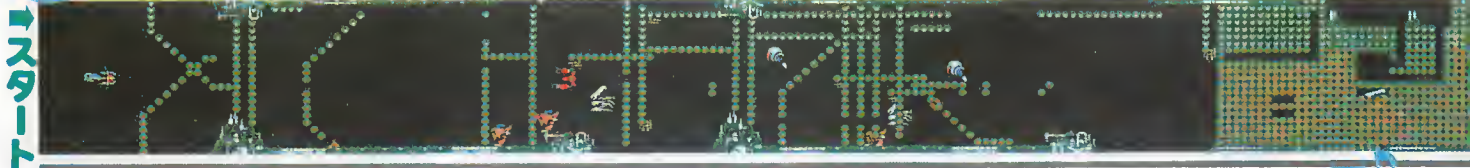
はだかる障害物。この細胞の中には敵が待ち受けていたりするので慎重に進もう。



①メカ細胞のつづつづでできた壁を破壊して進路をつくる。このなかに敵が隠れていることもあるので要注意

BGM

プウーパパーパパーパパーパパー〜ティリララティリララティリララティリララティティター〜ジャンジャンジャジャンジャンジャンジャンジャン



スタート

STAGE. E

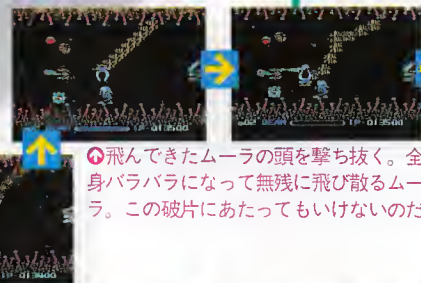
ヘビのようなムーラに注意

ステージ5は異次元の洞窟。ヘビのような、昆虫のような「ムーラ」が上下から現れては好き勝手に飛びまわる。ムーラの弱点は頭だ。頭を撃つと全身バラバラに飛び散るのだ。ただし、この破片にぶつかってもいけない。ムーラの連続と、びったりと追いかけてくる「バスーア」の攻撃は、洞窟内ではかなりきつい。そして、その先では、「ジータ」の激しい攻撃が待ち受けて

いるのだ。強力なジータのレーザーをかわしていくと、ボスキャラ、緑の苔に包まれた「ベルメイト」が姿を現した。

ムーラ

頭を撃つとバラバラに碎ける。へたに真ん中を撃つと半分になり、結局は2匹になって逆に不利。破片にあたってもやられるので、撃つときは十分に距離をおこう。



①飛んできたムーラの頭を撃ち抜く。全身バラバラになって無残に飛び散るムーラ。この破片にあたってもいけないのだ

BGM

ターンタ

スタート

STAGE. L

ボスキャラのいないステージ

まず、「ドップ」がビュンビュン飛びかうほんのすきをぬって突き進む。できれば、ドップを倒しながら進めればいいのだけど、はじめにタイミン

グが合わないときちょっと難しい。上下から現れR-9のまわりをグルグルまわるドップを、多少の攻撃はしても、ほとんど指をくわえて見ている状況。敵を倒

す余裕もなく、上下左右に必死によけていくしか方法がないのだ。そして、このステージだけはボスがいらない。最後も、画面が止まりドップと戦うのだ。

ドップ(パターン1)

このステージは最初から最後までほぼドップのみ。ドップは移

BGM

チャンチャラランチャララランランランチャンチャラランチャララランランランジャージャジャジャジャジャージャジャジャジャジャジャジャジャジャジャジャジャジャジャ



スタート

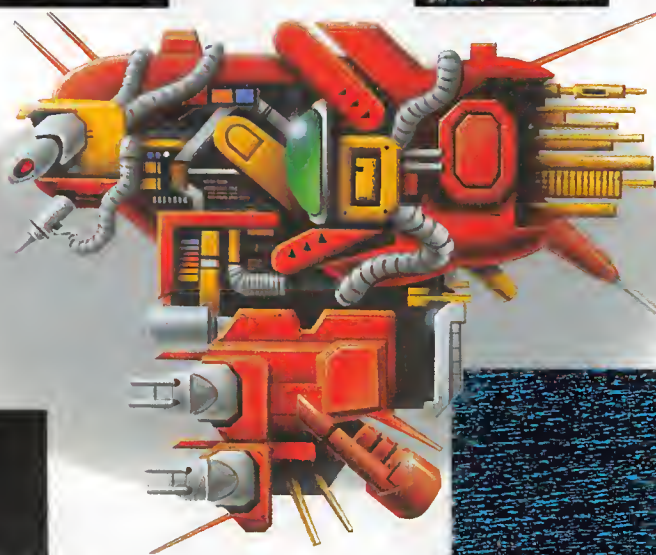
BOSS

コンバイラ

弱点は緑色の目

3体に分離して攻撃してくるボス。弱点は3体それぞれにある、緑色の目のような部分。分離したときにうまくねらうのが正解。コンバイラは上下左右に動くので、逃げ

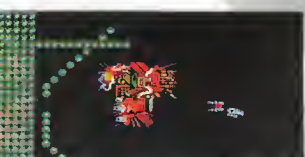
万も工夫しないとスミに追い詰められてしまう。コンバイラの右側にいるとレーザーで攻撃してくるので、なるべく右の真横には並ばないようにしよう。それほどきつい敵ではないはずだ。



④画面の上下左右どこからでも飛んできて、メカ細胞で前方をふさいでいく。つねに8方向に注意をはらってよう



ヤジラーラ...



ータンタンターンタンタラリラリロリロタラリラリロリロテテテテテターンターテテテテテターン〜ジャンジャンジャジャンジャンジャジャンジャンジャ...



赤い弱点は中央の部分

ベルメイト

緑の苔に包まれたベルメイト。弱点は苔に隠された本体中央の赤い部分。こいつは苔を飛ばして攻撃してくるので、最初は敵をねらわなくてもいいから、ひたすら撃ちながらよけることに専念してチャンスがくるのをガマン強く待とう。



③つぎからつぎへとドップが出てくる。こいつらをかわすのだ

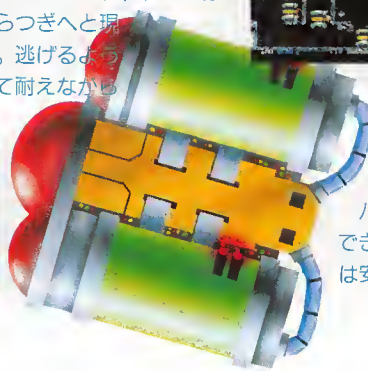
ドップ(パターン2)

ステージ6のボスキャラの代わりのドップ。最後の部分ではスクロールが止まり、ドップがつぎからつぎへと現れる。逃げるようにして耐えながら

動速度が速いので、ステージ6のまえまできにかなりスピードアップしておきたい。というよりはノーマルのスピードではよ

けることすら難しいのだ。はじめに出てくるやつは1列に流れていく感じなので慎重に進めば抜ける進路はいくつかある。

ッジャッジャジャッ〜ターンタラリラーターン タラリラーターラータラリララ...

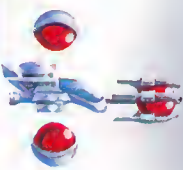


撃ち続けるしかないだろう。ここでのドップの動きにはパターンがあるので、そのパターンを覚えればK.O.できる。L字の壁のすぐ下は安全だぞ。



④ボルドはR-9の何倍もデカイ。突然、後ろからやってくるのだ。油断はできないぞ

が狭いので、これだけでかい敵が出てくると、壁に突っこむなどのイージーミスもありがちなので注意しよう。また、こいつはとてもかたいので、倒せないときは無理せずあきらめよう。

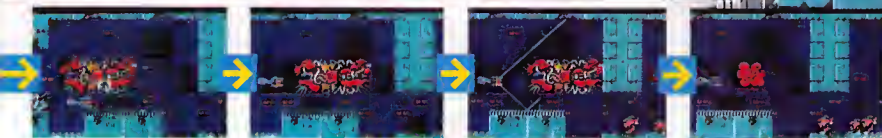


■弱点は青く光る部分

BOSS

ブロンク

ステージアのボスキャラは「ゴミだめ」のなかにいる。ブロンク自身は、右側中央で顔を出したり引っこめたりしているやつだ。上の穴から落とされてくる大小さまざまなゴミをかわしながら、ブロンクをねらうのだ。弱点はちょこっと見えてる青く光る部分。出てきてはすぐに引っこんでしまうので、うまくねらって撃たなければならない。ゴミをよけながら、根気よくねらおう。



ラタリロリーンジャンジャッジャージャンジャッジャー……

④ボルドの登場シーンの連続写真。突然後ろから出てきた感じはわかるかな。ちょっとずつずれてきているので、R-9をボルドの下にもぐりこませてから攻撃しまくれば、いくらかたても倒せるはずだ



ポイントはフォースを前に飛ばす



④前に付けておいたフォースをミサイルでも撃つかのように飛ばして中に入れる



R-TYPE最新情報

コンティニューは何回でもOK

MSX版の『R-TYPE』は、PCエンジン版などに使われたクレジット制は採用せずに、コンティニューは何度でもできるようになるそう。ゲームを遊ぶ側にしてみれば、そのほうがうれしいね。

2周目もしっかり入っている

じつは、開発当初MSX版は容量の問題で、いくつかアーケード版にあるものが削られるかもしれないという話があった。その中にMSX版は、2周目は削って、代わりに難易度を設定できるようにして2周目と同じような感覚を味わってもらおうという話があった。容量の問題で入らないのなら仕方ないとは思っていた

のだが、MSX版にもなんとか2周目が入ることになったらしい。ここまでやったのだから、よりオリジナルにちかくなってほしいよね。1周目が終わっても、まだまだ2周目で楽しめるぞ。

エンディングはオリジナルのまま

発売前だがエンディングのことをいってしまおう。MSX版『R-TYPE』のエンディングもオリジナルと基本的には変わらないそう。R-9がたくさん飛んでくるシーンはとてもしっかりい。ぜひMSXでも見たいもの。



④まだ見られないけど、このあとにエンディングが

FM音源で聞いてみたBGM

『R-TYPE』は松下から発売されているFMパックに対応していて、BGMは迫力あるFM音源で楽しめる。今回プレイした『R-TYPE』のサンプルには、もうFM音源のデータが入っていて聞くことができた。MSX版を発売すると聞いてはじめて取材にいったときから、ぜひFM音源で必死に頼んでいたかいたというもの。FM音源のBGMはすごいぜ。

ふつうは爆発音が入るとBGMが音飛びしてしまったりするが、FM音源ならまったくへいき。BGMに爆発音がかぶさって鳴る。ボスキャラのBGMはけっこう重々しく、ステージリアのBGMはけっこう美しい音色になる。といった感じで効果抜群なのだ。

FAN ATTACK

64もある魔法の呪文と127もある部屋
を2か月にわけてバッチリ分析!!

もうすぐMSX 2版『ザ・リターン・オブ・イスター』が発売。そこで、カイの呪文の紹介と71ページからはドアのつながりなどデータで攻略。

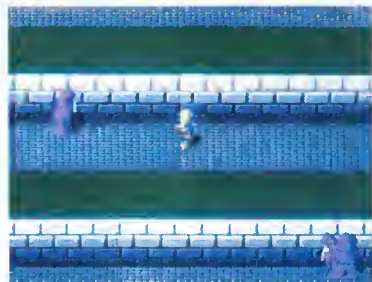
ドルアーガの塔



◆前作に引きつづき、ゲームの舞台となるドルアーガの塔。この中に127の部屋があり、モンスターがひしめきあっているのだ

こんな部屋が127もある

◆各部屋は右のマップと同じで15画面ほどの広さだ。部屋数を考えるとゾーンとしてしまふ



ザ・リターン・オブ・イスター イスターの復活

迷路の塔から 脱出するのだ

前作「ドルアーガの塔」のラストからこのゲームが始まるのはもう知っていると思う。黄金の騎士ギルが、助けた恋人のカイとドルアーガの塔を降りていくというわけだ。ただし、ドルアーガの塔は60階建てだったはずなのに、今回の塔は、迷路状に127も部屋（ルーム）がつながっていて脱出はとても困難だ。

各部屋にはドアとカギがあって、カギを拾ってドアを開け、つぎの部屋に行くというのがゲームの基本的な流れ。ドアやカギは8色にわけられていて同じ色のカギでないとドアを開けることはできない。このへんのド

アどうしのつながりは、71ページに載せてあるので参考にね。

ギルもカイも、敵（モンスター）を倒すと成長していく。ギルは敵を倒すごとにバイタリティ（体力）が増えていき、カイはマジック・ポイントが上がり使える呪文の数が増えていく。全部そろると呪文の数は64種類にもなるので、しっかりと特徴をつかんでおかないと、なにひとつ役に立たないうちにやられてしまう。部屋や、敵ごとに呪文を使いわけるのがポイントだ。というわけで、このあとに64種類すべての呪文を紹介しているののでしっかり見ておこう。

ナムコ

☎03-756-7651

9月中旬発売予定

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円



カイが使う64種類の呪文を総チェック!!

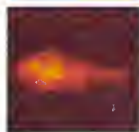
64種類もあると、よっぽど頭がよくないかぎり、ゲーム中に呪文をサッと選んだりしてはられない。そこで、いざというときのため、呪文の効果、その他もろもろを、まとめてみた。呪文は6分野ある。各分野ごとに効果の高そうな呪文をチェックしておこう。

ATTACK(攻撃の呪文)

文字どおりモンスターを攻撃するときに使われる呪文。すべて画面になんらかの変化があるので、6つにわかれた呪文の中ではハデな魔法。最初から持っているのは、「フライング・ディスク」までで、最初のうちは「ファイアー・ボール」で敵を倒してがまんするしかない。そのうちマジック・ポイントが上げれば少しずつ増えてくる。モンスターによっては呪文が効かないやつや、限られた呪文しか効かないやつもいるのでムダにならないように、使う相手や状況をよく考えて効果的に使おう。

Fire Ball ファイアー・ボール

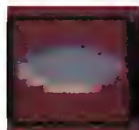
消費MP: 0
有効時間: 飛行中



火の玉を撃つ呪文。ゲームスタートから使えてマジック・ポイントも消費しない。バンバイヤ、スライムに有効

Flying Disk フライング・ディスク

消費MP: 2
有効時間: 飛行中



空を飛んで攻撃してくるバットにも有効な円盤を投げる呪文。威力はファイアー・ボールの10倍。4連射可

Lightning Bolt ライトニング・ボルト

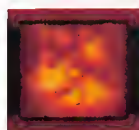
消費MP: 4
有効時間: 飛行中



飛行速度の速い電撃を撃つ呪文。ブルー・ナイトならこれ1発で倒せる。ファイアー・ボールの23倍の威力

Fire Element ファイアー・エレメント

消費MP: 8
有効時間: 飛行中、空中中



ファイアー・ボールの50倍の威力を持つ炎を画面中に4個まで作れる呪文。飛距離も自由にえられるのだ

Press プレス

消費MP: 16
有効時間: 一瞬



バンバイヤ、スライムの一部、バット、スネークなど画面中の敵を一気につぶす。楽に敵を倒せる便利な呪文

Spark スパーク

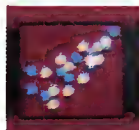
消費MP: 32
有効時間: 飛行中



ファイアー・ボールの約150倍という威力の火花で攻撃する呪文。ウーズ類などに効果的。4発まで連射できる

Ice Breath アイス・ブレス

消費MP: 32
有効時間: 飛行中



下に向けて撃つ以外は敵を貫通する強力な呪文。少し離れて撃ったほうが威力が増す。ウーズやナイトに有効

Heat Body ヒート・ボディ

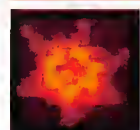
消費MP: 64
有効時間: 約4.5秒



ギルの経験値と体力を20減らすかわりに、ギルの体を熱く焼き、ほとんどの敵を体当たり一撃で倒す必殺の呪文

Fire Explosion ファイアー・エクスプロージョン

消費MP: 128
有効時間: 飛行中



飛距離を自由に交え、爆発を起こせる呪文。ハイパー・ナイトでも1発で倒せる強力さだが、実用価値は低い

Thunder Bolt サンダー・ボルト

消費MP: 256
有効時間: 一瞬



インスターの中でもっとも有名な呪文。カイを中心に雷が出て、画面のほとんどの敵を倒してくれるのだ

Killer Cloud キラー・クラウド

消費MP: 512
有効時間: 表示中



アキンド、ブルー・シールド・ナイト以外のナイトに効果がある。下に向けて撃つ以外は敵を貫通する

Death Spell デス・スヘル

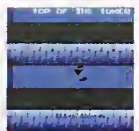
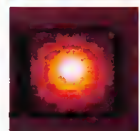
消費MP: 1,024
有効時間: 飛行中



1回使うとカイの経験値が1,000も減らされるが、貫通力もあり、マジシャンやアキンド・ナイト以外に有効

Big Burn ビッグ・バーン

消費MP: 2,048
有効時間: 一瞬



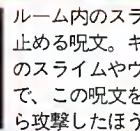
大爆発を起こし多くの敵をいっぺんに倒す呪文。ただし、カイの経験値が3,000も減らされてしまう

ASSIST(援助の呪文)

援助の呪文は、ギルやカイの危機を救ってくれるありがたい呪文。使い方ひとつで、すごく役に立って、ルーム・クリアにとっても有利になることも。わりと地味な呪文が多いけどあなどれないのだ。

Sleep スリープ

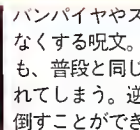
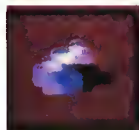
消費MP: 4,096
有効時間: 同ルーム内にいる間



ルーム内のスライムやウーズの動きを止める呪文。ギルは、動いているときのスライムやウーズを攻撃できないので、この呪文を使って動きを止めてから攻撃したほうが確実に倒せる

Rock Hold I ロック・ホールドI

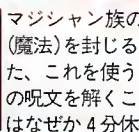
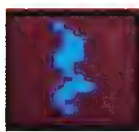
消費MP: 11
有効時間: 約4.5秒



バンバイヤやスライムを石にして動けなくする呪文。いくら石になっていても、普段と同じでカイが触れるとやられてしまう。逆にギルは剣で攻撃し、倒すことができる

Silence サイレンス

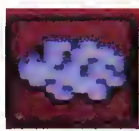
消費MP: 21
有効時間: 同ルーム内にいる間



マジシャン族のメイジの出すスペル(魔法)を封じることのできる呪文。また、これを使うとウィザード・ロックの呪文を解くこともできる。アイコンはなぜか4分休符のマーク

Smoke Screen スモーク・スクリーン

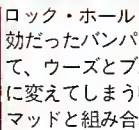
消費MP: 42
有効時間: 表示中



ナイトの目くらましに使う呪文。この呪文にかかると方向感覚を失い、ウロウロするのでふりきるのに使える

Rock Hold II ロック・ホールドII

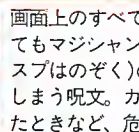
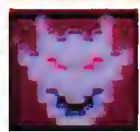
消費MP: 194
有効時間: 約4.5秒



ロック・ホールドIの強化版。Iが有効だったバンバイヤやスライムに加えて、ウーズとブルー・ナイトまでも石に変えてしまう呪文。ロック・トゥ・マッドと組み合わせて使おう

Panic パニック

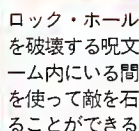
消費MP: 540
有効時間: 約8.5秒



画面上のすべてのモンスター(といってもマジシャンとウィル・オー・ウィスプはのぞく)の方向感覚を狂わせてしまう呪文。カイが追いこまれたりしたときなど、危険回避に最適だ

Rock to Mud ロック・トゥ・マッド

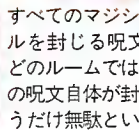
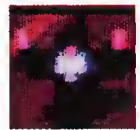
消費MP: 1,500
有効時間: 同ルーム内にいる間



ロック・ホールドの呪文にかかった敵を破壊する呪文。1回使えば、同じルーム内にいる間は、ロック・ホールドを使って敵を石に変えるだけで破壊することができるようになる

Wizard Lock ウィザード・ロック

消費MP: 6,000
有効時間: 同ルーム内にいる間



すべてのマジシャンとスライムのスペルを封じる呪文。No.117,122,127などのルームでは、ウィザード・ロックの呪文自体が封じられているので、使うだけ無駄というもの

PROTECT(防御の呪文)

これまた読んで字のごとく、ギルやカイをおそろしい敵モンスターから守ってくれる呪文。とくにカイは、モンスターに触れただけでやられてしまうというぐらいの弱さだけに、防御の呪文でうまく守ってあげない。

Shield シールド 消費MP: 1 有効時間: 同ルーム内にいる間



この呪文を使うとマジックポイントが1減る。だけど、ギルの防御力が上がって、受けるダメージを2分の1にしてくれる。ゲーム・スタート時から使えて、ギルくんをしっかり守ってくれているありがたい呪文だ

Protection プロテクション 消費MP: 1 有効時間: 同ルーム内にいる間



カイのまわりにフィヨフィヨとしたバリアを張る呪文。使用中、色がかわるのは、そのときのプロテクションの強さを表している。同ルーム内では効果が続くのもうれしい

Neutralize Spell I ニュートライズ・スペル I 消費MP: 9 有効時間: 同ルーム内にいる間



なんともなんとも試してみても、なんの効果も得られないむなしい呪文。もともとの呪文の意味は「スペルを無効にする」ということらしいけど、ぜんぜん効果がない。やっぱりむなしいだけの呪文なのだ

Reflect Spell I リフレクト・スペル I 消費MP: 21 有効時間: 同ルーム内にいる間



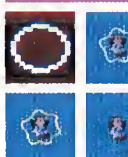
マジシャンやスライムの出すスペルを正面はもちろんのこと、斜め前から受けてもはね返すことができるようになる呪文。ただし、スペル・シールド封じなどは受けてもわかりにくいので十分に気をつけよう

Shield Redline シールド・レッドライン 消費MP: 39 有効時間: 同ルーム内にいる間



シールドの呪文をパワー・アップさせた呪文。ギルが敵から受けるダメージを通常の3分の1まで減らすのだ。ギルの場合、わりとふだんからこの呪文を使って戦うことが多くなるようだ。重要な呪文のひとつだ

Protection Large プロテクション・ラージ 消費MP: 63 有効時間: 同ルーム内にいる間



プロテクションをずっと強化したものがこの呪文。カイが移動するときにはかせない呪文のひとつだ。プロテクション同様、やはり色わけされていて、黄、緑、白の3段階に強さがかわるのだ

Neutralize Spell II ニュートライズ・スペル II 消費MP: 142 有効時間: 同ルーム内にいる間



この呪文も、先に出てきたニュートライズ・スペル I と同様で、期待だけさせておいて、じつはなんの役にも立たない呪文らしい。それとも、なにか隠れた効果があるのかも……。とりあえずは意味のない呪文だ

Reflect Spell II リフレクト・スペル II 消費MP: 303 有効時間: 同ルーム内にいる間



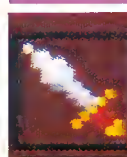
マジシャンやスライムの出すスペルを真うしろ以外ならどの方向からでもはね返すことができる呪文。ただし、ハイパー・ウィザードの出すスペルだけは斜めうしろのスペルもはね返すことができない

Shield Blueline シールド・ブルーライン 消費MP: 30 有効時間: 同ルーム内にいる間



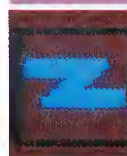
この呪文でギルの防御力は最大までアップできる。ギルが敵から受けるダメージもいっきに4分の1まで減り、この呪文が使えればラストまでいってもわりと楽に抜けられるはず。基本的にはラストのあたりだけで使うのだ

Sword Barrier ソード・バリア 消費MP: 453 有効時間: 同ルーム内にいる間



カイのバリアの中でもナイトに対して防御力が高い。ただし、リザードマンやリザード格のナイトには効果がないようだ

High Speed ハイ・スピード 消費MP: 1,810 有効時間: 同ルーム内にいる間



ハイパー・ドルイドとハイパー・ウィザード以外のマジシャンのスペルならば、ギルが一瞬消えることでかわすことができるようになる呪文。これさえあれば敵のスペル攻撃だって、こわくはないぞ

SPECIAL(特別な呪文)

攻撃、防御、認識、治癒(ちゆ)、援助の5つの中に入らなかった特別な呪文だけを集めたのがこれ。ちょっと変わった呪文が多く、思いがけないような効果の呪文があるかもしれない。意外なところで意外な効果を発揮して助けてくれるぞ。

Blue Crystal Rod ブルー・クリスタル・ロッド 消費MP: 3,674 有効時間: 同ルーム内にいる間



この呪文で、たまにあるトレジャー・ボックス(宝箱)の中が取れるのだ。ブルー・クリスタル・ロッドは、女神イシターの力の源であり、これを無事に持ち帰ることが「ザ・リターン・オブ・イシター」の目的でもある

Call Gill コール・ギル 消費MP: 0 有効時間: 一瞬



画面外のどこかで迷子になってしまったギルくんを、すぐにカイの右どなりに呼びよせてくれる便利な呪文だ。ギルがカイと同じ画面内にいるとこの呪文は使えない

See Status シー・ステータス 消費MP: 0 有効時間: ゲーム終了まで



画面の右下に、ゲームの残り時間を黄色の数字で表示させる呪文。ゲームがはじまったら、なにはともあれ、この「シー・ステータス」の呪文をかけておこう。残り時間には注意を払っておかないとダメだ

Dispell Magic ディスペル・マジック 消費MP: 1 有効時間: 一瞬



ハイパー・ドルイドの「スーパー・シールド封じ」というスペルを受けたときに、この呪いを解いてくれる便利な呪文がこれだ。ほかにも、スペルを弱めて、解毒しやすくさせるなどの効果もあるのだ

Write Mark ライト・マーク 消費MP: 27 有効時間: 同ルーム内にいる間



床にZマークをつけて目印にする呪文。ただ、同ルーム内で4回使用すると、カイの呪文が完全に封じこめられてしまい、そのルームにいる間は、すべての呪文がまったく使えなくなってしまうのだ

Extrasensory Hearing エクストラ・ヒ어링 消費MP: 88 有効時間: 同ルーム内にいる間



ゲームの内容に直接関係のない呪文もある。そのルームでのゲームのBGMを消す呪文。この呪文を使うと、カギを取ったりするような小さな音もまったく聞き取れる。そのかわり、少しさびしくなるけどな

Duo Dimension デュオ・ディメンジョン 消費MP: 1,62 有効時間: 一瞬



残り時間はそのまま、いまいるルームを最初からやりなおせる呪文。敵モンスターなども復活し、ギルにかけられていた呪文やなんかもすべて無効になってしまうというので、よく注意しておこう

Unseen Servant アンシーン・サーバント 消費MP: 428 有効時間: 約4.5秒



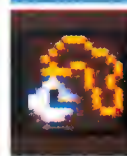
ウィル・オー・ウィスプ意外の敵で、カイをねらってくる敵はすべて、逆にカイから離れていくという動きをする呪文。この呪文をかけて、敵をわざと追いかけてと、逃げていくようにカイから離れていくぞ

Metamorphose メタモルフォーズ 消費MP: 1,612 フル・クリスタル・ロッドを使うまで



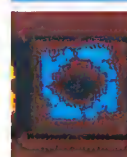
カイ、自らが石になってしまい、動けなくなるかわりに敵の攻撃を受けなくなる。ただし、時間切れで出現するウィル・オー・ウィスプの攻撃はふつうどおり受ける。ブルー・クリスタル・ロッドを使うと元にもどる

Time Stop タイム・ストップ 消費MP: 2,001 有効時間: 約8.5秒



スネークとローパーをのぞいたモンスターの動きを止める呪文。ふだん、それどころじゃなくてよく見てもらえないリザードマンとかランド・アーチンなどなど、よく観察してみるのもけっこう楽しい

Reincarnation リーンカーネーション 消費MP: 2,892 有効時間: 一瞬



1度行ったルームも行ったことのないルームも、すべてのルームの残り時間を120にする呪文。時間切れになってしまっても、デュオ・ディメンジョンとこの呪文さえあれば、いつでもその部屋をやりなおすことができる

LIGHT (認識の呪文)

ルームクリアを手助けしてくれるのは認識の呪文だ。ドアやカギに色をつけてくれたり、ワナのドアがどこかを教えてくれたりとなにかと便利な呪文だ／



Identify Monster I アイデンティファイ・モンスター I 消費MP: 1 有効時間: 同ルーム内にいる間

ギルやカイがゲーム中に敵と接触することにより、その敵の名前を表示する呪文。前作「ドルアーガの塔」に出てきたモンスターはこの呪文ですべて認識できる。まあ遊びの呪文というところ



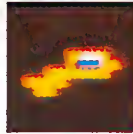
Identify Door アイデンティファイ・ドア 消費MP: 10 有効時間: 同ルーム内にいる間

ドアの上の金具部分を、赤・青・緑・黄・白・紫・オレンジ色・水色の8色に色わけしてくれる呪文。これがないと先のルームに進めないのだ



Detect Monster ディテクト・モンスター 消費MP: 30 有効時間: 同ルーム内にいる間

この呪文を使えば、壁の中まで透けて見えてしまうという呪文。壁に隠れているモンスターも発見できるし、No.12や46では壁のむこうに隠れたカギを発見するのに役立ちます



Detect Key ディテクト・キー 消費MP: 90 有効時間: 同ルーム内にいる間

アイデンティファイ・ドアの呪文と同様に、カギを8色に色わけしてくれる呪文。これがないと、どこの部屋に行くかまったくわからないというわけ



Detect Magic ディテクト・マジック 消費MP: 250 有効時間: 同ルーム内にいる間

ギルにかけられたスベルの呪いを表示する呪文。呪いの種類は3種類あるのでメッセージによって、それぞれ治癒の呪文などでうまく対処しよう。効果は2回まで



Find Trap Door ファインド・トラップ・ドア 消費MP: 900 有効時間: 同ルーム内にいる間

カギがなくて開けることができないトラップのドアを発見できる呪文。この呪文を使うと、トラップ・ドアはカギ穴とその上の金具が消えてしまう



Identify Monster II アイデンティファイ・モンスター II 消費MP: 1,200 有効時間: 同ルーム内にいる間

ゲーム中、ギルやカイが接触したモンスターの名前が、アイデンティファイ・モンスター I では認識しきれなかったぶんもあわせて、すべて表示される



Find Secret Passage ファインド・パス・バセージ 消費MP: 5,000 有効時間: 同ルーム内にいる間

秘密の抜け道(?)の落とし穴を表示させる呪文。カイかギルのどちらかがその場所に行けば、呪文を使わなくても落とし穴に入れる。落とし穴があるルームはNo.81と126



Detect Magic Ladder ディテクト・マジック・ラダー 消費MP: 8,000 有効時間: 同ルーム内にいる間

ワープができる魔法のはしこを表示させる呪文。落とし穴と同様に、呪文を使わなくてもはしこのある場所に行けばワープできる。マジック・ポイントをもっとも必要とする呪文

MEDICAL (治癒の呪文)

すごくたくさんの試験管やフラスコのようなアイコンで表示されるのは、ギルの体をいやしたり、残り時間を延ばしたりしてくれる治癒の呪文。

ときどき出てくるトレジャー・ボックスの中には、治癒の呪文と同じような効果のあるアイテムが手に入ったりするものもあるけれど、呪文がいつでも使えるよう、早いうちにキャラクタを成長させておきたい。ほかの呪文と違って、そなえあればうれしいなしといった感じの治癒の呪文だけに使いたいときに使えないのではしょうがないからね。



Heal I ヒール I 消費MP: 2 有効時間: 一瞬

ギルのバイタリティを1〜8回復してくれる呪文だ。ゲームスタート時から使用可能だけど、消費マジック・ポイントに対してのバイタリティの回復量を考えるといまいち効率はよくない



Cure I キュア I 消費MP: 5 有効時間: 一瞬

残り時間を2増やす呪文。時間がなくなってウィル・オー・ウィスプが出てくるとやっかいなので、時間がすくなくなったら使いたいところだが、これもヒール I 同様、効率はよくない



Antidote アンチドット 消費MP: 11 有効時間: 一瞬

マジシャンやスライムの出すスベルのPOISON(毒)にやられてしまったときに必要な呪文。場合によっては、数回使用しないと解毒できない場合もある



Heal II ヒール II 消費MP: 23 有効時間: 一瞬

ヒール I 同様、ギルのバイタリティを40〜64回復してくれる呪文。ヒール I などと比べて、消費するマジック・ポイント23に対して40〜64回復するというのはわりと効率がいい



Cure II キュア II 消費MP: 49 有効時間: 一瞬

残り時間を20増やす呪文。キュア I と比べても、こっちのほうがはるかに効率がいい。ウィル・オー・ウィスプの登場をさけるために、うまく時間を考えてゲームを進めよう



First Aid ファースト・エイド 消費MP: 96 有効時間: 一瞬

効果がはっきりとわかっていない呪文。どうやら、弱い敵のダメージをなくすようだ。ただし、マジック・ポイントの消費量がかかり高いのが気になるどころ……



Heal III ヒール III 消費MP: 112 有効時間: 一瞬

ヒール II の強化版。ギルのバイタリティを300〜480くらい回復する呪文。マジック・ポイントの消費量も高いのでふだんは必要ない。ラストのあたりでは役に立つだろう



Cure III キュア III 消費MP: 390 有効時間: 一瞬

残り時間を60増やす呪文。キュア I やキュア II と結局同じようなもののだけど、この呪文はマジック・ポイントの消費量が高い。キュア II がいちばん効率がいい



Super Antidote スーパー・アンチドット 消費MP: 802 有効時間: 一瞬

ギルにかけられた、マジシャンやスライムのスベルのPOISON(毒)やPARALYZE(麻痺)を一気に解いてくれる呪文。ぜひとも早いうちに使えるようにしておきたい



Heal IV ヒール IV 消費MP: 1,226 有効時間: 一瞬

ほかのヒールの呪文同様、ギルのバイタリティを上限までいっぱいしてくれる強力な呪文だが、ふつうにゲームを進めるかぎり、まず必要ないだろう



Cure IV キュア IV 消費MP: 1,563 有効時間: 一瞬

やっぱりほかのキュア同様、残り時間をいっぱい(上限は120)まで延ばしてくれる呪文。ただ、やっぱりヒール IV と同じで使うことはまずないだろう



Recover リカバー 消費MP: 3,122 有効時間: 一瞬

ギルにかかった呪いを解き、ギルのバイタリティと残り時間もいっばいにしてくれる究極の呪文。あれば楽勝だけど、そうそう使うものではないだろう

Game Crusaders

ゲーム

十字軍



ゲームのぞき穴

もっともっとおもしろい記事をめざしてこのコーナーをふくめて全体的に少し模様替えしたよ。今回でFFBから独立1周年だしね。のぞき穴からのぞくと、こんなにいいことがあるもんだ。

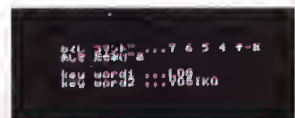


一石にかける青春

負けても勝てたり、隠れギャルを出したり！

特定種目で特定の女の子を脱がすと隠しコマンドを教えもらえる。(7)(6)(5)(4)を押しながらゲームをたちあげるというもの。

そのとおりにやると、キーワードを入力する画面になる。ここで(LOG)と入力してから(アルファベット大文字)リターンキーを押す。ゲームをすると



①こんなメッセージが出る。キーワード1は無敵を、キーワード2は謎の美少女を呼びだす

無敵になっているぞ。つまり、勝負に負けても勝ったことになって、女の子がどんどん脱いでくれるのだ。またキーワード(YOSIKO)と入力してからゲームをすると、4人のうち2人が違う女の子になるのだ。

(東京都/よしこ・?歳)

☆またしてもドアタマはエッチゲームの技になっちゃった。



②寿響子ちゃんと中原美子ちゃんのところが違う顔に。謎の美少女2人組の登場だ

今月のトビラ...『激ペナ解析マシン』

今回からトビラでは、MSXやゲームに関するおもしろい風景や人物をコレクションすることにした。第1回は前号の付録を作るために活躍したこの機械群。MSX2とPC98の互換機・PC286がエミュレータ

を介してつながっている。本来はMSXのプログラム開発のための機械群だから、解析もできるというわけだ。記念撮影ということで右打者が左打席に立つという珍妙な画面を作ってみた。どうでしょう？

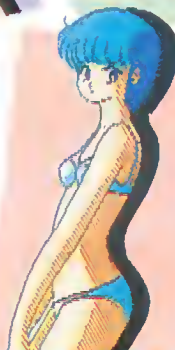
①謎の美少女その1。原宿を歩いてたらスカウトされてこの世界に。掃除と洗濯が好きな19歳です(ワン)



②谷山尚美ちゃんのこのポーズは前号のNEWSには載ってなかったからね



③中原美子ちゃんのこのポーズもいいので載せちゃう。白ズもいって下着がとっても清潔な感じがしていいなあ



④謎の美少女その2。高校を卒業してすぐにこの業界に入りました。好きな男性のタイプはスケベな人です(ワン)

激ベナ・1回のホームインで30数点 とにかく点数を取りまろう。1人用では難しいので2人用で自分で投げて自分で打つ。それで20点になったら3塁にランナーを置く。このときに1、2塁にランナーがいてもいい。ただノーアウトがワンアウトでないといけない。つぎのバッターにフライを打たせる。そのボールを野手を取り、ランナーはホームに突っこむ。ボールを3塁に投げればランナーはアウトだが、しばらくそのままにしていると、突然50点以上になってしまうのだ。(大阪府/小林寛・16歳)

イース

これで強敵ダルク=ファクトもへっちゃらさ

最後の敵ダルク=ファクトはダメージをあたえたと床に穴を開けてしまうのでなかなか倒せずに苦労した人も多いはず。しかしあの秘密通路発見アイテム



①このとおりよく考えて戦わないと、すぐ穴だらけになってしまい身動きできなくなるが……

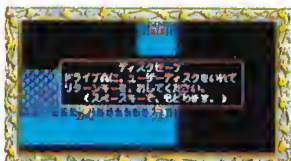
ムのマスコブアイズを装備して戦うと、床の穴は半分の大きさしか開かないし、ダルクの姿もいつも見えるようになる。これで穴に囲まれて動けなくなり、死ぬのを待つだけなんて、みじめな思いをする回数は減るはず。(東京都/助格さん・15歳)



②マスコブアイズを装備するとダルクの姿がずっと見えてるし、穴の大きさも半分なので楽だ

ダームの塔・悪魔の回廊楽々クリアの方法だ

ここではみるみる体力が減るのでラバの部屋まで行くのが精一杯。でも一度セーブしてからロードすると体力が減らない。(富山県/TOM²・?歳)



③ここでセーブしてからロードして再開すると柱を壊しに戻らなくても廊下で体力が減らないのだ

敵もアドルも壁の中でじたばたのおもしろ技

これもマスコブアイズの技だけで今度は役に立たないぞ。まずマスクで扉が現れる場所へ行きマスクを装備したら、中に入りマスクを外すだけ。(大阪府/ふ・?歳)



④タイミングを見計らえば敵を埋めることもできる。アドルをジタバタさせて楽しめよう。再びマスクを装備すれば抜けられるよ

画面をお掃除してくれちゃうマヌケなダルク

ダルク=ファクトとの戦いをディスクを抜いて始めるとINSERT……と表示され、ディスクを入れても表示は消えない。(大阪府/ふ・?歳)



⑤戦闘再開後アドルを動かさないと、ダルクが動きまわって文字をきれいに掃除してくれる

家もお店もみんな、町ごと消失する現象発見

町で店や家に入り出る前にゲームディスクをユーザーディスクに入れ換えておくと、店も家も消失して真っ青になる。(山形県/土田淳・12歳)



⑥真っ青な画面の中を町の人々が右往左往する気持ち悪い世界。だが普通に会話することができる

イースⅡ

モンスターモード見つけた。いちばんのりだ

(ESC)キーでポーズしてから(T)(O)の順に押してください。するとモンスターやアドルや町の人たちの拡大されたグラフィックというんな向きのグラフィックが見られるモードになります。ポーズしたときにキーボードをぐしゃっと押したらなったので、いろいろ調べてやり方を発見しました。(埼玉県/増尾陸人・16歳)



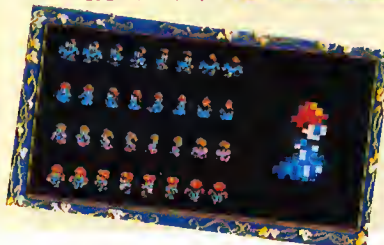
①どこでもいいからポーズをかけて(T)(O)と押せばいい



②グラフィックを選ぶとビコビコ音がしてキャラクタが動いているように見えるよ。カーソルの上下ではバックの明るさを変えられるんだ。真っ白から真っ黒まで変化するぞ。好きな明るさでキャラを見られるわけ



③左にいろんな向きのグラフィックが並んでいる。そのなかのひとつが右に拡大表示される。カーソルの左右で拡大するグラフィックを選ぶことができるんだ



④いつでも全部のキャラクタを拡大できるわけではなく、ポーズをかけたときのマップの中に登場するキャラクタたちだけだ。近くに

こちらはサウンドモード。発見者は多数だぞ

神殿の地下水路の中のザコキャラにテレパシーの魔法を使い話しかけると「F3をおしなから、データディスクをたちあげてみな」といったので、一度電源を切ってからやってみました。するとなんと好きなBGMを選んで演奏させられるようになりました。(群馬県/由井秀人・?歳)

☆山のように同じ投書がきたけど、彼はダントツ。発売の2日後には発見してたらしい。



⑤こんなところでこんな情報ももらえるなんてびっくり

こは彼に上領されるのか? ゲーム十文字の教養度上げようとしておきながら、自分で下けてしまつてすみません。どうせ私は……でスケベで変態でスケコマシで歩く放浪禁止用語のかたまりです。ハッハッハッ。笑つてしまふところがあるとかわいではないですか。しかし最近の十文字はスケベがはびこつてるというではないか。たとえば、目録P24のバックもいゝなあ、ハハハハハなどである。バックがいいとは何事であるか。バックや馬乗りがはやつてゐるが、やつぱり軌からである。ちよつとあふなくなつてきたのでこゝでこゝらでやめよう。今月も焼肉食べへてパワー全快からかわけわかんないけど彼の意図は、次のページへ続く。

Q...「イースII」の前に「イース」を終わらせておきたいのですが、シルバーソードが見つかりませんどこにあるんですか？(鳥取県・佐山実・13歳)

A... ちょっと複雑なのでよくおぼえてください。いいですか！ 度しか言いませんよ。まず、廃坑のB2Fでロダの種を手に入れます。この種を持ってロダの木(廃坑の近くにある大きい木)と話ししましょう。次に、南の方にある、もう1本の木に話しかけてみましょう。ほーら手に入ったでしょう？

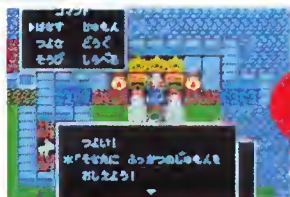
ドラゴンクエストII

ファミコン版にあった大バグ技があったが?

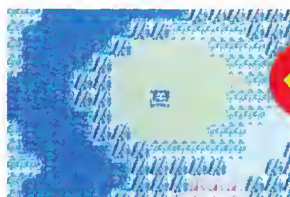
デルコンダル城で復活の呪文を聞きほかでは呪文を聞かずにハーゴン城へ行く。ハーゴンはやつつけシドーにはやられるとデルコンダル城に戻るが、動くとデルコンダル城内にもかわらず突然シドーが現れる。なんとかシドーを倒すと変なところにワープするが1歩動くとハーゴン城に戻る。ファミコン版ではこのあといろいろと変なことがあったけど、MSX版では普通にエンディングを見られます。

(兵庫県/平尾直樹・12歳)

☆マル勝ファミポンで見た技だ。

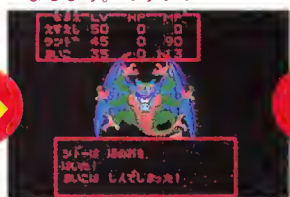


①デルコンダル城で復活の呪文を聞いた後ハーゴン城へまっしぐら。かなり強くないとできないぞ

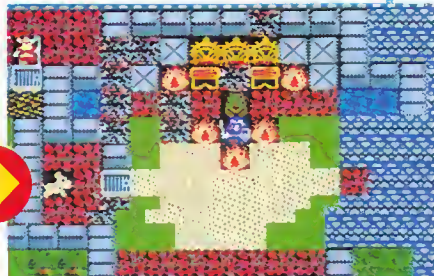


②ハーゴン城があった場所になっているのだった。バグはここまで

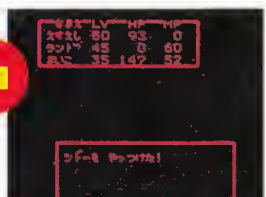
③ハーゴンをやつつけたらつぎはシドー。だけどわざとやられちゃいましょう。そうすると……



④うわっ！ いったいここはどこなんだ。どうやらローレシア城の左すみうまってしまったみたいだ。ちょっと動いてみると……



⑤デルコンダルに戻って1歩動くとシドーがでる前触れが



⑥なんとか王子1人でシドーをやっつけると……

紫龍魂

無敵になったうえにアクションモードを省略

アクションモード中に(―)キーをおすと体力が99になります。また、フォース・ユニットを取って(?)キーを押すとボスとのRPGモードになる。

(埼玉県/増尾睦人・16歳)



①ボスとの戦いの前にビジュアルシーンでひと休みしているところだよ

スーパーランナー

疲れたけど休めない。ウル技があるじゃない

体力切れで死んでしまう人に対策があります。(ESC)でポーズをかけて(1)(2)キーを押しながら(F5)を押すと体力が全快します。

(北海道/佐々木剛・17歳)



①スーパーボールを持っていないと体力減りまくりますが、この技で待ち伏せ攻撃も可能になった

シャロム

これでいつでもブロックくずしができるのだ

7月号のいきなりパズルに会えるウル技の応用で、いきなりリザードにも会えてしまうぞ。

まずサウルの家に行くとき、カーソルの下と(M)とスペースを押せばなしする。画面右上に出たら下に歩いていき、画面が真っ暗になったら上に戻る。すると教祖が布教活動している画面になる。しかし、ここには出られないので1つ上にいく。そこには右に出られるところがあるのでそこから出る。つぎに

まっすぐ左にいき階段があるのでそれを登るとあかすの間に出るのだ。そこをクリアするとリザードとの対決となる。

(山形県/松田一行・13歳)

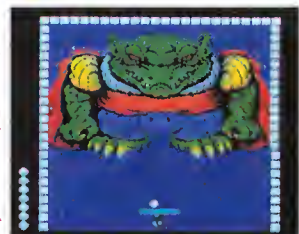
②7月号のいきなりパズルと対決する方法と途中まで同じだ。下に下と歩いていくと、世界のはてが見えてから真っ暗となるので、上に戻るぞ



③ここを通り過ぎてください上に



④ここを右に抜けたら今度は左にいくと階段が



⑤あかすの間からここまでは自分で考えてみよしいいじはここへ行ったのだから

しょうほん
抄本『抜忍伝説』
小源太 編

疾風怒濤の小説風抜忍レポートも第3回。最後に残ったのは波さで勝負のベテラン忍、小源太。おじさんがんばって！



信義の男小源太が、友のために伊賀を抜ける

小源太は、伊賀の生まれの生粋の忍者である。ずばぬけた忍術の腕と行動力、そして、あらゆる毒を中和させる特異体質によって、兄弟分で火術を使わせた伊賀一の男、地雷也とともに、伊賀の下忍の実力者として一目おかれていた。

ある日、任務についた2人は、



④地雷也と小源太は、伊賀忍軍の実戦面でのリーダー的存在だった

自分たちの行動が、敵の忍軍に筒抜けになっていることに気づく。警戒する2人の上空から、突然謎の忍者「飛び加藤」こと加藤段蔵がおそいかかった。強敵と見た地雷也は、火術の術で倒そうと得意の火薬を使いはじめた。だが、段蔵は待っていたかのように地雷也に火のついた手裏剣を投げつけた。大爆発が起こった。地雷也の姿は閃光の中に消え、段蔵もまた目をいためて退いた。

1人伊賀の里にもどった小源太は、友の仇討ちを、百地三太夫に願っていた。だが、三太夫を統領と仰ぎ、伊賀のために命を落とした地雷也を三太夫は「たかが下忍」といい捨て、なおも頼



④空飛ぶ忍者加藤段蔵。かの武田信玄も恐れただほどの実力の持ち主

みつづける小源太を無礼者とののしり左目に斬りつけた。あまりのしうちに怒りをあらわにした小源太に、無数の矢が飛ぶ。だが、小源太は変わり身の術でそれをかわし、友の仇を追って抜忍となった。小源太32歳の時であった。



④冷酷無比な三太夫のしうちが精鋭小源太を抜忍の道へ走らせる

柳生の里でめぐりあう
新たな波乱のきざし

邪鬼丸、幻妖斎とめぐりあい仲間を得た小源太であったが、段蔵のゆくえはしれない。あてもなく都へと小源太は流れた。都へきて出会ったのは、不思議な占師。占師は小源太に柳生の里へ行けという。

ものはためしと、柳生へ入った小源太は、盗賊につかまって



④小源太が助けた又右衛門は、礼儀正しく、はきはきた少年だ

いる少年を助けることになる。礼をしたという又右衛門少年について行くと、大きな屋敷に案内された。彼の父親こそ柳生一族の当主、柳生石舟斎だったのである。

その夜、屋敷の客となった小源太は、妙な気配に目をさました。曲者が忍び込み、何か大切な物が盗まれたらしい。大盗賊

が石舟斎の著した柳生秘伝書を盗んでいったのだ。石舟斎の話では、その盗賊とは、かつての盟友、そして伊賀初の抜忍石川五右衛門であるという。五右衛門のひとがらを知る小源太は、秘伝書をとりかえすために、一肌脱ぐことを約束し、柳生の里を後にした。



④柳生新食流兵法の祖、柳生石舟斎。いうまでもなく大剣豪である

謀略渦巻く中、ついに地雷也の仇・段蔵を討つ

幻妖斎のたのみで比叡山に同行し、霧隠才蔵と対決したりしたのち、小源太は竹生島に五右衛門をたずねた。

五右衛門は、秘伝書を盗んではいなかった。五右衛門によると、天下を制するといわれる柳生の殺人剣を利用して天下取りをねらう怪僧、宝蔵院胤栄のしわざであろうと告げた。

真の下手人をもとめて、宝蔵院に忍びこもうとした小源太の前に、地雷也の仇、加藤段蔵が現れた。ここで会ったが幸いと



④邪鬼丸を昏倒させた才蔵の毒霧も、小源太にはまったくきかない



④天下の情勢を監視する石川五右衛門は、小源太の昔なじみである



④必殺の剣と毒術で地雷也の仇を討ったまでは良かったのだが、……

持てる秘術をかたむけ、ついに段蔵を倒す。だが、死に際の段蔵は、自分に小源太たちをおそわせたのは百地三太夫であると告げる。

困惑しつつも宝蔵院の屋根裏に潜入した小源太は、胤栄と密談中の伊賀の服部半蔵を見つけた。秘伝書を盗み出したのは半蔵で、それをまた何者かに奪われたらしい。そのとき、半蔵が突然かたわらの槍をつかむと、天井を突いた。不覚にも転落した小源太は迷路のような宝蔵院をやつとの思いで突破したのだった。



④柳生秘伝書を盗んだ真犯人は、かつての同胞、服部半蔵だった

悪の源 百地を倒せ。飯道山に集まる忍者たち

奈良の町で小源太は、自分を「おやっさん」と慕う少年忍者新堂小太郎に、飯道山にきてほしいと声をかけられた。そこには、宝蔵院胤栄と組み天下を我が物にするために柳生秘伝書をねらうなど、所業目にあまる百地三太夫を討つべく、上野の左や盾岡道順といった伊賀の凄腕たちや、甲賀の猿飛佐助や風魔の小太郎(邪鬼丸編に登場したあの小太郎である)といった各忍軍の者までが集結していた。

半蔵から秘伝書を奪ったのは風魔の小太郎であったが、不覚にも落としてしまったという。

激ペナ・こまかいバグ2つ チームエディットでカーソルをSTMのSの字の下に置き、1つ上になると12人目のバッターの名前の1文字目に数字が入られる。またペナントモードの1人用で[F1]でポーズをかけ[SHIFT]を押すと敵の選手交代画面になり、そこから抜け出せなくなります。(滋賀県/久遠松豊・?歳)

Game Crusaders

新コーナー
タイムトル未定

天下をゆるがす殺人剣が記されている秘伝書が、悪の手に渡るまえに始末したい佐助たちに賛同した小源太は、秘伝書の扱いを決するべく柳生へ走った。



再び柳生の里。石舟斎
と三太夫の意外な関係

再び柳生石舟斎とまみえた小源太は、この次第しだいを伝えた。秘伝書が悪の手に渡ることを恐れた石舟斎は、その処分を小源太にたのんだ。そればかりか、おどろくべき事実を小源太に告げた。三太夫は石舟斎の双子の弟だったのだ。この次第では三太夫を倒すつもり的小源太に、石舟斎は柳生剣刺とよばれる名刀を託し、せめてこの剣で三太夫



決意も新たに柳生の里を出た小源太の前に、あやしい光りの玉があらわれた。小源太の特異体質を知る、三聖龍さんせいりゅうと名乗るその怪光は、いったいなにを小源太に求めるのだろうか……。



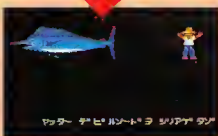
名場面みせびらかし

7月号で大募集した「ハイスコ
アルームのコーナー」にやっと投
書がきたぞ。東京都は中野治正く
んからだけど、はっきりいってレ
ベルが高い。発売されたばかりの
『ジギスカン』で、4人の人物が
世界を統一したところの写真を送
ってくれた。統一した年号が1年
ずつずれてるのが憎いわ。

さてこのコーナーの担当者が読

釣りキチ三平の
おおぼけ

	TEAM - NAME	PTS
1	ユニオン チーム	00510
2	オーストラリア チーム	00490
3	カナダ チーム	00375
4	フイットリヨ チーム	00360
5	ハワイ チーム	00155
6	キャプテン エイリアン	00140
7	ラスベガス チーム	00120
8	ワシントン	00000



④4日目でこれな ⑤釣れた。コツは
ら逆転できるはず 時間をかけること



ジンギスカンのエンディング



㊦なんと最下位だ。ちょっとまってくれ。4日目トータルで510ポイントが最高だったろう。ところが5日目は全員2000ポイント以上取るなんて。インチキだ〜。そりゃ4日目まではさぼってたけどさあ。20ポイントだったチームが2100になるなんてわざとらしいノ

イラストのコーナー



埼玉／ゴカボーの作品。
名無し



1等賞



🍌 広島／ぺん太の作品。とぼけた味におもわず笑ってしまいました。おはこんのバボが「どうして十字軍あてなの、こういうおもしろいのが。くやしいなあ。きいきい」といった感じです。イラストが4コママンガになっているのはまだ少ないので、ねらいめだと思います。アイデア勝負で絵のへたうまいは関係ないよ



もっているようにオチがなくていいんだけど、下のイラストがバカウマなので採用しました。やっぱりこの企画は無理があつたかなあ。

バージョン違い ショップで「イスII」を買おうとしたら「2種類バージョンがあるんですが、どちらがいいですか？」
 といって、パッケージを2つ見せられた。右の写真がそうなんだけど、違いがわかるかな。そう、外側をくるんでいる
 ビニールがツルツルかザラザラかの違いなんだよね。妙なところに凝っているなあ。感じ感心。



激闘大会全国版 No.2

【おもな内容】因縁の「編集部対抗・激ベナ大会」の歴史シミュレーション大会、ウォッチモードで実現、出場チーム全選手データ／激ベナ大会(全国版)開催へ向けて入力急ピッチ



第4試合、延長11回表、Mファンチームのふくぐなり選手が決勝本塁打を放つ。円内は無関係の編集部F



以下、Mファン編集部の燃える様子をソニー社製8ミリビデオ「P・a・g・e・1」で録画し、Mファンチームが優勝していく過程を雑誌掲載する計画があったらしい。

これを不満とするMファンチームの選手たちはひそかに「ビートルガッゴ」という秘蔵資料を入手。この資料には、出場全チームのデータが掲載されており、7月の激ベナ大会編集部対抗版はこのデータを使つたりウォッチモードで行われたようだ。

有力な清室筋によると、問題の大会は、3か月前に行われた別の大会に因縁を持つという。去る4月16日、東京都中央区銀座コアビルで編集部対抗激ベナ大会「コナミ杯」が開催され、ポプコムが優勝、Mファンチームは2回戦で敗退していた。

1か月後に迫った激ベナ大会全国版をまた、7月15日深夜、東京都港区新橋A1ドスタジアムで編集部対抗版が秘蔵裏に行われていた。エディット機能とウォッチモードを悪用した手口に業界では怒りの声も出てきている。(社会面に関連記事)

歴史はぶりがえす

いゴミ入れで発見された8ミリテープから、7月15日の大会の様子が可能な限り再現する。『1回戦第4試合』MSXFAN対KONAMIS 試合は、1回表にMファンが、あつちやん、下田、ボス、32歳の適時2塁打で1点先取したあと、地味な投手戦に終結。9回、ウォッチモード史上初の空投かと思われたエースやまより編集人・33歳が、コナミ1、2番コンビの連打で1点を失い、試合は延長戦へ。だが、かろうじて11回表2死、コナミの3番手ぶちよーからぶぐな

9回裏よしだ POPCOM 同点2-2

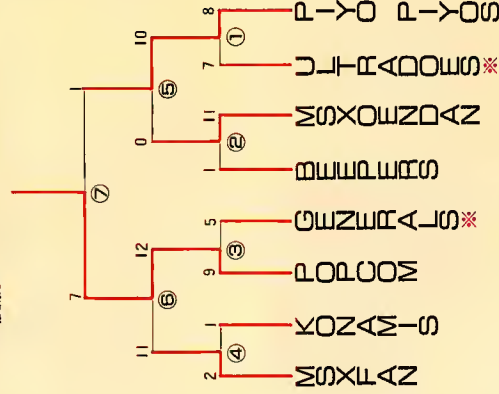
『2回戦・第6試合』MSXFAN対POPCOM

第1試合から第5試合まで、試合の細かな内容こそ違ふが、勝敗は4月の大会ともまったく同じ経過をたどっている。Mファンが敗退した試合も、このポプコム戦。Mファンはこの試合に先立って、ポプコム相手の非公式ウォッチモード試合を10戦やった。結果は1

勝9敗、やはり天敵だ。

本戦 1回裏、ポプコムはよしだ(有名な激ベナマシン)の適時打で1点先取。しかし、2回表、Mファンはふくちやん(ライト・19歳)のフェンス直撃適時2塁打で2点を入れ、逆転。以降、3回に3点、4回に5点、5回に1点を加え、計11点の爆攻。ポプコムは小刻みに追いかけて、9回裏2

優勝 POPCOM



※印は激ベナ大会(全国版)応募チーム

1回戦第4試合
MSXFAN-KONAMIS

M	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2
K	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

(延長11回)

【勝ち投手】よしだ (勝利打点) ぶぐなり (2塁打) まっあ、あつちやん、ふくちやん、い、じ、あ、い、はら、あ、い、こま、ちやん (3塁打) あべ (本塁打) ぶぐなり (1回) (盗塁) のっぴ (失策) MSXFAN (2回) 同チームとも得点に結びつかない長打が多く、見ていて飽きる試合展開だった

りバイト・20歳が左翼本塁打を放ち、2対1で2回戦進出を果たした。

ちなみに、4月の大会でも、Mファンチームはコナミチームを3回コールドで下している。

★この大会は、4月に行われた本物の「編集部対抗・激ベナ大会」(各編集部対抗・激ベナ大会)とまったく同じ(同じチームデータをもとにウォッチモードで改めて試合させてみた)ものです。本物の大会では、会場にいた一般読者が操作する2チームが参加していましたが、この大会では、「激ベナ大会(全国版)」への応募チームから2チーム出場してもらいました。

百字軍

HRのルーレットに特性があった。8月号付録の「激ベナ極秘ファイル」をもとに、チームエディットするとき、設定値の影響力という項目でひかかってしまう。そこで、MSXの32ビットであるZ80の、R(リフレッシュ)レジスタという激ベナで使われる乱数を作っている部分の特性を調べてみた(じつはルーレットを10万回ほど回してみただけ)。その結果、わずかなではあるが特性があることが判明した。

Q... イースでダルク=ファクトが倒せません。どうすればいいのですか? 何か必要なアイテムがあるのですか? (東京都・原田明和・?歳)
A... シルバーシールドは黒マンの男に盗まれたというし、シルバーアーマーをディオスの店から買っていったのもやっぱり黒マンの男だという。どうやら黒マンの男は銀製の品物が入手に渡るのを恐れているらしい。ところで黒マンの男って誰だろう。キミがこずって男のマンは何色かな?

YERSIを作るプログラムになっているのだ。これだけでも使える。

最初のプログラムが正しいことを確認したら、いよいよ自分が作りたいチームのデータ作りだ。ここから、リスト2と3とではやり方が違うので別々に説明しよう。

■リスト2の使い方

行1000以降のデータは、チーム名と各選手名、選手データになっている。選手データは数字がつながっているのだから、エディットモードで見る数字と桁数がすべて同じなのですぐわかるだろう。

このデータを修正して、自分の好きなチーム用のプログラムに変えていくわけだ。

まずチーム名をアルファベット大文字または空白で打ちこむ。「」のあいだはピタリ10文字にすること。

次に選手の名前をひらがなで、データを数字で変更していき、各行の修正が終わったらリターンキーを押していく。

修正が終わったら、RUNすると各データごとにチェックしてくれる。データの形式が間違っているときは「Wrong DATA//」と表示するので、その直前に表示されていた部分のデータを見直す。だいじょうぶなら「OK」を表示して「Disk ready?」「Hit any key」といってくるので何かキーを押す。しばらくするとそのディスクのなかに望みのチームが誕生している。

■リスト3の場合

新10倍版ではチーム名を設定できず、MR. Gのプログラムと同様、あらかじめ新10倍のなかに入っているエディットチームのデータを変更する方式になっているので注意。

行710以降のデータをリスト2の場合と同様に自分の好きに変更していく。そして、変更し

B.	Name	R	Ave	HR	Run
DATA	1	1	1	1	1
DATA	2	2	2	2	2
DATA	3	3	3	3	3
DATA	4	4	4	4	4
DATA	5	5	5	5	5
DATA	6	6	6	6	6
DATA	7	7	7	7	7
DATA	8	8	8	8	8
DATA	9	9	9	9	9
DATA	10	10	10	10	10
DATA	11	11	11	11	11
DATA	12	12	12	12	12
DATA	13	13	13	13	13
DATA	14	14	14	14	14
DATA	15	15	15	15	15
DATA	16	16	16	16	16
DATA	17	17	17	17	17
DATA	18	18	18	18	18
DATA	19	19	19	19	19
DATA	20	20	20	20	20
DATA	21	21	21	21	21
DATA	22	22	22	22	22
DATA	23	23	23	23	23
DATA	24	24	24	24	24
DATA	25	25	25	25	25
DATA	26	26	26	26	26
DATA	27	27	27	27	27
DATA	28	28	28	28	28
DATA	29	29	29	29	29
DATA	30	30	30	30	30
DATA	31	31	31	31	31
DATA	32	32	32	32	32
DATA	33	33	33	33	33
DATA	34	34	34	34	34
DATA	35	35	35	35	35
DATA	36	36	36	36	36
DATA	37	37	37	37	37
DATA	38	38	38	38	38
DATA	39	39	39	39	39
DATA	40	40	40	40	40
DATA	41	41	41	41	41
DATA	42	42	42	42	42
DATA	43	43	43	43	43
DATA	44	44	44	44	44
DATA	45	45	45	45	45
DATA	46	46	46	46	46
DATA	47	47	47	47	47
DATA	48	48	48	48	48
DATA	49	49	49	49	49
DATA	50	50	50	50	50
DATA	51	51	51	51	51
DATA	52	52	52	52	52
DATA	53	53	53	53	53
DATA	54	54	54	54	54
DATA	55	55	55	55	55
DATA	56	56	56	56	56
DATA	57	57	57	57	57
DATA	58	58	58	58	58
DATA	59	59	59	59	59
DATA	60	60	60	60	60
DATA	61	61	61	61	61
DATA	62	62	62	62	62
DATA	63	63	63	63	63
DATA	64	64	64	64	64
DATA	65	65	65	65	65
DATA	66	66	66	66	66
DATA	67	67	67	67	67
DATA	68	68	68	68	68
DATA	69	69	69	69	69
DATA	70	70	70	70	70
DATA	71	71	71	71	71
DATA	72	72	72	72	72
DATA	73	73	73	73	73
DATA	74	74	74	74	74
DATA	75	75	75	75	75
DATA	76	76	76	76	76
DATA	77	77	77	77	77
DATA	78	78	78	78	78
DATA	79	79	79	79	79
DATA	80	80	80	80	80
DATA	81	81	81	81	81
DATA	82	82	82	82	82
DATA	83	83	83	83	83
DATA	84	84	84	84	84
DATA	85	85	85	85	85
DATA	86	86	86	86	86
DATA	87	87	87	87	87
DATA	88	88	88	88	88
DATA	89	89	89	89	89
DATA	90	90	90	90	90
DATA	91	91	91	91	91
DATA	92	92	92	92	92
DATA	93	93	93	93	93
DATA	94	94	94	94	94
DATA	95	95	95	95	95
DATA	96	96	96	96	96
DATA	97	97	97	97	97
DATA	98	98	98	98	98
DATA	99	99	99	99	99
DATA	100	100	100	100	100

④「夢のチーム」作り。打者も投手も、データの部分を変更して自由にエディットできる

たプログラムを、テープかディスクにセーブしておく。

いったん電源を切り、新10倍だけを差しこんで、GRAPHキーを押しながら電源を入れる(MR. Gのときと同じ)。

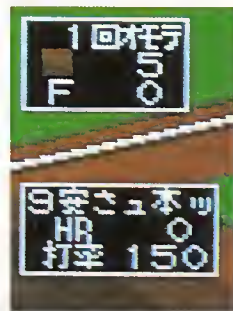
BASIC画面が出るので、プログラムをロードして、RUN。すると、新10倍に入っているチーム名が表示されるので、番号で答える。しばらくすると、選んだチームのデータが、リスト3に打ちこんだデータに変わっているというわけだ。

モンスターチームが出現する不思議テク

大阪府・沖本? (字が読めない) から送られてきた不思議な情報を最後に公開しよう。

たとえば、ファンタムの1画面プログラムなどを打ちこんでディスクにセーブするとき拡張子として「. \$\$\$A」とつけておくと、激ペナのチームデータとして使えるのだ!

こうして作ったチームは、名前も選手データもでたらめのモンスターチーム。ときどきMR. Gクラスの大家や超絶投手が混じっていて、遊んでみると楽しい。ぜひ試してほしい。



⑤ 余色の四角がチーム名、選手の名前は……読めないよ!

ファミク ワイズ発表

7月号でやったファミク

ルのマップに全部で何枚の写真を使ったかを当てるというこのクイズ。正解は639枚でした。応募総数はなんと327通。ギャグを書かないと失格になるクイズにこれだけの数がくるとは思

わなかった。中にはギャグを書いてなかったために正解に近いのに失格となった人もいたよ。でもしめきりに間にあっていれば参加賞のステッカーをあげる。ここでいきなりお詫びをしちゃうけど、人数が多いので参加賞の発送にはかなり時間がかかるので覚悟しておいてほしい。

3等の虚空の牙城とドラスレ



⑥ ポスカラを集めたのは北海道/SONY TOYOTA. ハガキ2枚組の大作

IVセットは624枚と書いた新潟/猪俣学くん。2等のハウメニと脱いだ図鑑セットは634枚の愛知/長谷川振くん。Mファンテレカ5枚の1等は埼玉/田中利明くん。電話かけまろう。彼は637枚とあと2枚でピタリ賞というところだった(ピタリ賞ないけど)。優秀なギャグは来月以降紹介する予定だ。



投稿大募集

知らないうちにたくさんできたコーナーにどんどん応募しよう。①ゲームのぞき穴。ウル技のコーナー。②通り抜けできます。Q&Aのコーナー。③名場面見せびらかし。おもしろい画面を写真に撮って送れ。④作文(仮題)。キャラクターに対する思いいれを文章に。⑤ザ・ほめごろし。ソフトをほめることによって批評しよう。⑥新コーナータイトル未定。十字軍への文句、キミが普段考えていること、そのほかもろもろのイラストなどのコーナー。以上がレギュラー

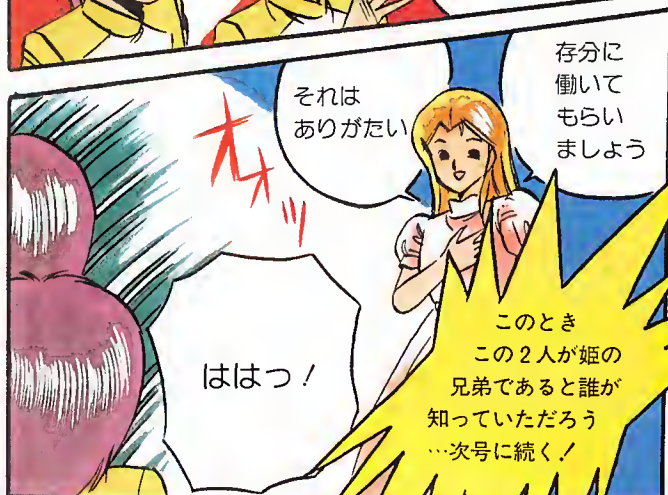
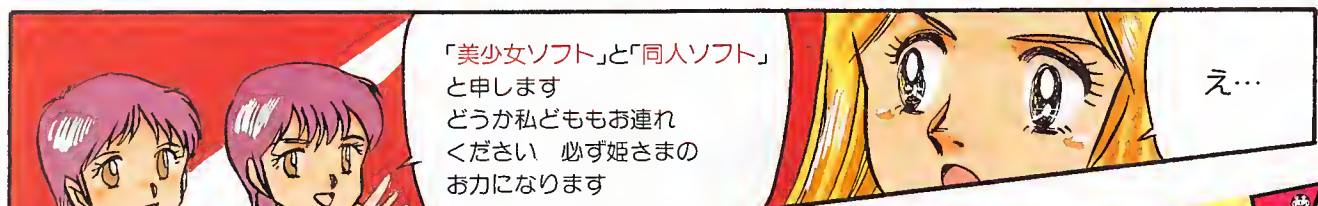
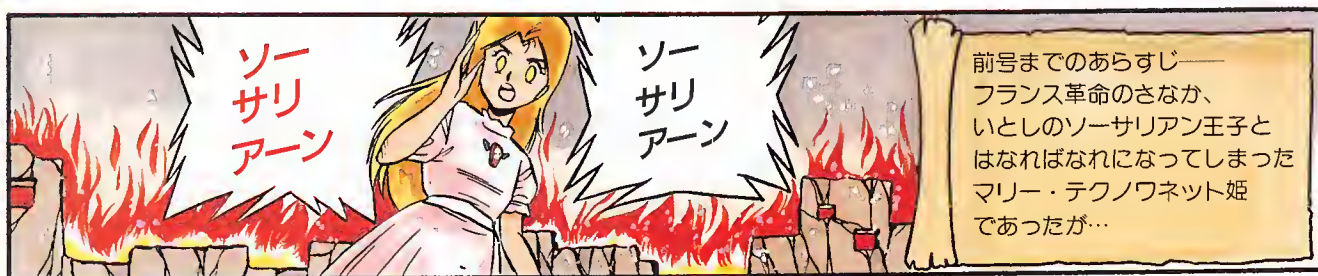
のコーナー。また、十字軍でやってほしいことのリクエストもよろしく。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者の中から優秀な人にはMファンテレカが、ゲームをプレゼントします。次号はいよいよ激ペナの全国大会をど〜んと天文学的なページ数でお送りします。

とつぜんですがすごいお知らせ。ゲーム十字軍が単行本になります。10月上旬に880円で発売する予定。内容はMSXゲームのバイブルとするつもり。

感動にマン 広告マンガ テクノのばら

テクノポリス編集部
& 佐藤 元



愛と感動の
パソコンゲーム誌

テクノポリス

9月号

好評発売中

特別定価530円

毎月8日発売

徳間書店



FAN FAN BOSS



やっぱり売れてる『ディスクステーション』

ディスクステーションが売れている。最初に出したぶんは売り切れて、増産中だという。

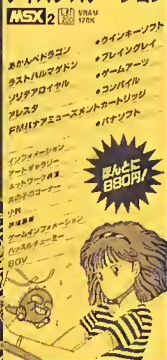
例えば、銀座の有名文房具店では2DDのディスクを1枚1750円で売っているというのに、同じ2DDのディスクステーション(MSX2専用、VRAM128K)は定価980円。FMパックにも対応。漢字で読むには漢ROMが必要だけれど、なくてもひらがなで読むことができる。この値段とこの内容なら売れて当然だろう。

『アレスタ』の1面がプレイできたり、『ハッスルチューミー』というレトロソフトが遊べたりというのは7月号でも紹介したが、それに加えて『ソリテアロイヤル』の「クロンダイク」が完全に遊べるようになっていたのにはちょっと驚いた。さらに、オマケのゲームプログラムも4本入っている。

ほかにも、アドベンチャーゲー



ディスクステーション



③ディスクステーションのパッケージ(左)とタイトル画面。「Disc」と「disk」でつづりがくいちがっているけれど、まあいいや。漢ROMがない場合は、自動的に全部かな文字で表示される



④目次。40ページの予定だったのが、30ページになっているけどそれでも内容は充実している

ムふうの「小説」、読者のCGを募集する「アートギャラリー」、FMパックについての教養コーナーなどなど、バラエティに富んでいて、ほんとに楽しい。

これもオマケだけれど、かんたんグラフィックツールがついていて、それを使ってアートギャラリーに応募するという企画もいきなり実現していた。編集部でもさっそく、このオマケツールを使ってサンプルを作っ

てみた(下の写真)。すごく苦労したけれど、いちおう使える。

MSXで遊ばないときは、BGV(CGをバックに軽快な音楽が流れる)をかけたままにしているのもいい。

ブレインレイの「ラスト・ハルマゲドン」やウインキーソフト「あかんべドラゴン」のCMも画面入りで入っているのも画期的でいい。

ディスクステーションの売れ

行きのよさに声が1オクターブ高くなったコンパイルでは、第2弾の創刊号の予定を1月早めて、10月8日に、今度は2枚組1980円で発売することに決定。内容はまだまだ未定だが、もしかしたら、かつての有名ゲームやセガのゲームが遊べるかもしれない。詳しいことは、また来月のFFBで。

※問い合わせ先=コンパイル(株)
☎082-263-6006



BGV ④CGをバックにメロディーが流れる



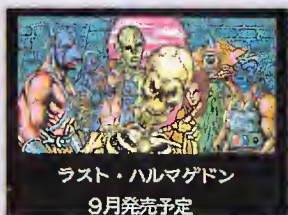
ゲーム ④1面が遊べる。タイトルデモもある



④ソリテアロイヤルから「クロンダイク」。完全に遊べる



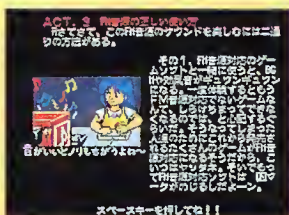
④ハッスルチューミー。ネズミがエサを集めるアクションゲーム



CM ④ラス・ハゲの紙しばいふうCM



④あかんべドラゴンのCM。タイトルとゲーム画面が見られる



うんちく ④FMパックの教養講座。イラスト入り



オマケ ④オマケのツールで作ったミニCG





ビデオもがんばる最新ゲームミュージック情報



1 キングレコード「コナミ・ミュージック・コレクション Vol. 1」

まさに、ゲームミュージック花盛り／いろんなところで、このいちばん新しい音楽ジャンルに力を入れはじめているのはとてもうれしい。「お金がたりない／」と嘆いているキミは「さあ応募しなさい」にぜひチャレンジしてくれ。メーカーさんもMファンも、GM(ゲームミュージック)ファンの味方だ。

①コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol.1

収録内容は「グラディウスII」より16曲、「ラビリンスランナー」より15曲、「悪魔城ドラキュラ」より16曲、「チェッカーフラグ」より11曲、すべてアーケードゲーム基盤から収録したオリジナル・サントラ・バージョン。1曲1曲は短い、コナミのGMがいろいろ楽しめるのでマル／ CD3000円、LP2500円、テープ2500円。

(キングレコード)

②オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇(MSX版)

ステージ1～6のBGMほか、全9曲収録。

テープ版のみの発売で、価格は1000円。ロゴステッカーとゲームストーリー、登場人物と敵キャラクタ解説付きカラー・ピンナップの付録入り。

(アポロン音楽工業)

③サウンド・ストーリー／熱血高校ドッジボール部



2 アポロン「オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇」

最近ではファミコン版でも有名だけど、こちらはアーケード版のシンセサイザーグレードアップバージョン。世界5か国との対戦テーマ曲のほか全9曲収録。「熱血」というだけあって、力強い曲調のオープニングはスポ根そのもの／思わず涙が目の幅で流れ出た。また、熱血主人公におくんの掛け声、やじなども盛りこまれていて、なかなか楽しい。

テープ、1000円。ロゴステッカーとキャラクタ解説付きカラー・ピンナップの付録入り。

(アポロン音楽工業)

④GALAXY FORCE/S.S.T.BAND

サイトロンレーベルGSMシリーズ第2弾。

『ギャラクシーフォース』の完全収録のほかに、『獣王記』『サンダーブレード』(CD、テープ版のみ)を追加収録。

さらに、『ギャラクシーフォース』はもちろんのこと、『アウトラン』『スペースハリアー』『アフターバーナー』までがセガ・サウンド・チームS.S.T.BANDの演奏によるアレンジバージョンで収録。オリジナルサントラもいけれど、アレンジバージョンの迫力も捨てがたい。このアルバムのアレンジバージョンは、なかなかの逸品だ。CD2800



3 アポロン「熱血高校ドッジボール部」(シンセ版)

円、LP2200円、テープ2500円。
(ポニーキャニオン)

⑤ギャラクシーフォース サイトロンレーベルGSVシリーズ(ビデオソフト)。

CGによるストーリーとS.S.T.BANDのプロモーションを収録。カラー30分、HiFiステレオ、3800円。

(ポニーキャニオン)

⑥SEGA体感SPECIAL

こちら、サイトロンレーベルGSVシリーズ。『ギャラクシーフォース』に加え、『アウトラン』『サンダーブレード』を収録。カラー60分、HiFiステレオ、9800円。

(ポニーキャニオン)

⑦アレスタ・シンセバージョン

『アレスタ』のGMのシンセバージョン。テーマ、ラウンドごとのテーマなど全17曲。テープ1980円(通信販売)。入手方法は、代金1980円+送料200円(速達希望の場合はさらに+200円)を現金書留が100円以下の切手で、下記まで。

〒732広島市南区大須賀町17-5
シャンボール店交1005
㈱コンパイル「みゃーもさん大好き♡」係

コンパイルのあて先ほんとに変なのばかりなんだよね。

※問い合わせ先＝㈱コンパイル

☎082-263-6006



4 ポニーキャニオン「GALAXY FORCE/S.S.T.BAND」 GSMシリーズ第2弾



7 コンパイル「アレスタ・シンセバージョン」通信販売のみ

●「ブー」ねじ屋／一回目「ぶるるる」はいいインターネットメディアです。あ、間違えました。二回目「ぶるるる」はいいインターネットメディアです。あれ、間違えました。三回目「ぶるるる」はいいインターネットメディアです。あのお（質問略）……ところで、なんか同じ電話番号なのに違う所にかかったような感じがして……（は？）「インターネット屋」とかというねじ屋さんみたいなんですが、そ、そうきつと連絡していただね。☆徳間書店インターネットメディア、ということになります。（三）



●しかし／暮らしの適当手帖7月のテーマ「テレビ東京」はとても気に入りました。徳間書店にもこういうセンスの人がいたんですね。友人と大笑いしましたが、友人はまるでハッカーのファミコンゲームソフトの記事みたいで、もう書いてるのが気に入ったとのことです。これからも続けてください。（高知県・福島昌裕）→とちゅうまではうれしかったけど、どうせならもっとほかのたえを出してほしかったですね。しよせん、脱けきれてないです。（バ）



札幌発、MSXサマーフェスティバルレポート

FMパックの全国縦断キャンペーンイベント「MSXサマーフェスティバル」(松下電器主催)が開催されている。

FMパックの紹介はもちろん、発売前のソフトが直接プレイできる「新作ソフト体験コーナー」、「ザ・リンクスのコーナー」、「MSX博士のQ&Aコーナー」など内容は盛りだくさん。また、特設のミニ・ステージでは、MSX専門誌やソフトハウスのいろいろな催しが1日中行われる。もちろんMファンも、PACマ



①MSX専門誌コーナー。ファンドムのゲームが遊べるぞ

ジックの紹介などもやっているぞ。

7月24日に行われた札幌会場のようすをちょっと伝えてみよう。会場のそごう電器YESではMSXがところせましと並べられ、「R-TYPE」や、「サイオブレード」、「めぞん一刻・完結篇」、「アウトラン」などなど発売まえから話題になっているソフトが動いていて黒山の人だかり。気分はゲームセンターといった感じだった。またミニ・ステージでは、マイクロキャビン



②まだ発売されていない新作ゲームがおもいきり遊べるのだ

が「めぞん一刻」のクイズやプレゼント、BIT²が「シンセサウルス」の実演、コンパイルが「アレスタ」のウル技公開、T&Eソフトが「サイオブレード」と究極のFM音源デモ、アイレムが「R-TYPE」プレゼント付きクイズ大会、そして最後のMSXなんでもクイズまで、クイズ、プレゼント、講演など30分間隔で絶え間なくつづくのだった。

このイベントの今後の日程は、次のとおり。

- 大阪 8月12日(日)
梅田ABCエキスタ
 - 神戸 8月19日(金)
せいでん三宮本店
 - 東京 8月21日(日)
新宿スタジオアルタ
- ※問い合わせ先(上記3つとも)=松下電器・情報機器部内 PAP ☎06-908-1151



③ステージで行われたMSX・FANの講演。つたないながらも、一生懸命やりました

も)=松下電器・情報機器部内 PAP ☎06-908-1151

また、大阪ではA1スピリットゲーム大会も開催されていて、すでに予選が始まっているが、最後の予選大会(8月19日)にはまだまにあう。決勝は8月27日。こちらの会場と問い合わせ先は、梅田阪神ナショナルショールーム(阪神百貨店6F) ☎06-345-4161



パソケットとはなんぞや

日本で初めて(おおげさ)同人ソフトだけの即売会「パソケットI」が7月14日の日曜日、東京は飯田橋で開催された。同人ソフトというのはアマチュアが仲間うちや個人で作り、商業ベースにのらないものだ。今度うちの会社からMSX版が出る「お嬢様くらぶ」や「まじゃべんちゃー」なんかは同人ソフト出身だ。おもしろいので商業ベースにのせてしまったわけね。

さてMSX用のソフトだけで2つしか売ってなかった。ひとつはセーラー服のおねえさんのエッチなグラフィックが6カット楽しめる「MRD2022」500円。値段のわりにはけっこうエッチだった。ハアハア。もうひとつは「GALナンパ大作戦」。原宿で女の子をナンパしてホテルに連れこみジャンケンする話(ウソ)なんだけど、これは同人ソフ



①赤いのは忍者ウォーリアーズだって。ニセ高橋名人もいたよ

トではない。「刑事大打撃」を作ったファミリーソフトというプロのソフトハウスが試作品を出品していたのだった。

このほかにもMSXのソフトを出品する予定の同人がいくつかあったんだけど、どれも完成しませんでしたごめんなさ〜といった感じでした。88とかのほうは盛りあがってたので、はやくも次回「パソケットII」が開催されることが決まったみたい。今後くわしいことを知りたければテクノポリスを読もう。



コナミのジグソーパズル

あのコナミからジグソーパズルが発売された。

絵柄は、ゲームキャラクターのイメージイラストをモチーフにした「コナミキャラクターシリーズ」と、美しい写真をモチーフにした「イメージフォトシリーズ」の2シリーズがある。

コナミキャラクターシリーズは「グラディウス」「グラディウスII」「沙羅曼蛇」「夢大陸アドベンチャー」の4作品、イメージフォトシリーズは「セピアの少女」

「セピアの思い出」「ペイパー」「ライフシーン」の4作品。サイズは38センチ×53センチ、500ピースで、価格は各1500円。

イラストもいけれど、ゲーム画面そのものをジグソーでやってみたい気もする。そのうち、出してくれるかな。ジグソーにかざらず今後のコナミの幅広い活動にちょっと注目しておきたい。

※問い合わせ先=コナミ(株) ☎03-264-5678(代)



②すうりとそろった、コナミのジグソーパズル8タイトル



ビデオマガジン

低価格のビデオマガジンが次々と発売されるなか、Mファン編集部のあるTIMからも「ファミマガVideo」が7月21日に創刊になった。おなじみファミマガと同じノリでファミコンゲーム情報を満載。「スーパーマリオ3」の動く画面が見られたり、写真よりわかりやすいウルの技の紹介、超新作ゲームの先取り紹介など、内容は盛りだくさん。45分で1780円、VHSのみ。別冊

付録のミニ本もついている。隔月で発売していくのでよろしくとのこと。

ビデオマガジンといえば、「VINBO」、「天下泰平」などのほか、ゲーム専門の「GTV」や、最近出た「Gamers」(ピラミッドビデオマガジン)、「SUPER GAMES」などなど数が出そろってきた。来月はこういったビデオマガジンをまとめて紹介するぞ。



左がファミマガVideoのお姿。上は、なかに入っているミニ本。かわいいでしょ



NEW ベスト10速報!

J&P 渋谷店による売りあげベスト10

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	イースII
2	—	ディスクステーション
3	5	蒼き狼と白き鹿 蒼き狼と白き鹿
4	1	THEプロ野球 激突ペナントレース
5	2	ドラゴンクエストII
6	8	信長の野望(全・国・版)
7	6	イース
8	—	殺意の接吻
9	—	ソリテアロイアル
10	—	TDF 怪獣大戦争

アンケート調査結果おもしろかった10

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	ハイドライド3
2	2	イース
3	4	グラディウス2
4	3	信長の野望(全・国・版)
5	6	THEプロ野球 激突ペナントレース
6	5	F-1スピリット
7	8	三国志
8	7	ドラゴンクエストII
9	—	沙羅曼蛇
10	9	シャロム

「J&P売りあげベスト10」。今月は、ランクインソフトのうち半分が初登場。前回1位の「激突ペナントレース」は、ついに「イースII」にトップの座を明け渡してしまった。「イースII」は発売数日でトップにおどりたことになるが、「激突ペナ」の品不足も伝えられていて、このあたりはディスク版ソフトの身軽さの勝利といったところ。2位の「ディスクステーション」も品不足の情報が伝わってきているものの、予約数では「イースII」を上回っているという話もあり、今後の動向に注目したい。また、

6位に「信長の野望(全・国・版)」が11か月連続ランクインを果たしたのと同時に、3位、10位と、シミュレーション・タイプのゲームがランクインされ、最近のブームをうかがわせている。

先月めでたく定型化した「おもしろかった10」。このベスト10は動きは少ないけれど、本当の名作だけしかランクインされないのが良いところ。やっぱり、今月も「ハイドライド3」が強かった。話題の「激突ペナ」は、ここでも品不足がたたって5位止まりだった。それにしても、コナミは強い。



さあ応募しなさい

「今月もアダルト・プレゼントがナイ」/とお嘆きの貴兄。スケベは1日にしてならず!

●アイレムより

①「R-TYPE」のテレホンカード……3名様

●コンパイルより

②「アレスタ」のポスター+ステッカーセット……10名様

●日本ファルコムより

③「イースII」の店頭用ポスター……10名様

●ウルフチームより

④ウルフチームのステッカー……10名様

●コナミより

⑤「コナミキャラクターシリーズ」ジグソーパズル……4名様

●キングレコードより

⑥LP版「コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション」……5名様

●アポロンより

⑦「オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇(MSX版)」……3名様

しめきりは8月31日必着。発表は、10月8日発売の11月号の欄外で。応募方法は右の掲示板を見てね。



R-TYPEのテレカ。人によっては、ヨダレをたらしたら流す



①イースIIの店頭用ポスター。インテリアとしてはなんか変だけど珍しい

②アレスタのポスター。ステッカーは、アレスタとコンパイルのロゴ

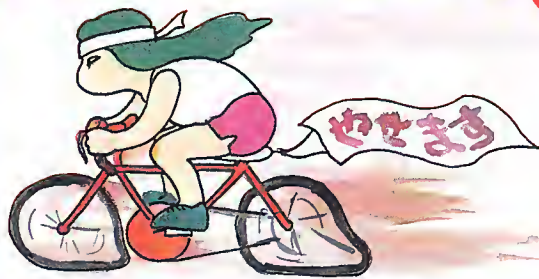


④ウルフチームのロゴステッカー。自転車とかバイクとかに貼るときまになりそう



●野見山先生つたら人気者。つつじ大先生の絵を見て感動しました。弟子にしてください。(富山県・荒井盛雄)⇒7月号のネコ最高でした。おなかのエレパン(?)や、はみだしたような色のぬり方もいいです。おむすび山のような頭に妙に焼けた顔がついてますね。首が太くて。マイク・タイソンで。(京都府・小田裕之)⇒タイソンの首は顔と同じ太さだが、野見山先生は太ももも美人だ。今度、ぜひ、先生の太ももをかいでもらおうではないか。(バ)

おはなしこんにちわっ



今月、わたしはいい人です。今月、わたしは怒りません。

●「おはこん」の人は、ろくなやつではないと思う。(千葉県・岡島真一)

「ろくなやつじゃない」バボです。あたたいおたよりありがとう。

●小O館の某キャ○パン○ドにはバボというあこぎな商人が出てくる。(鹿児島県・FUCK OFF)

あこぎな商人バボです。ほんとうにありがとうございます。あこぎです。

●北田順子ちゃんをどこへやったノ返せ、バボ。(和歌山県・岡本浩幸)

はい、じつはわたし、北田順子です。

●アミマガのバボさん、大好きでした。ひょっとして同一人物だったらウレシイんですが。(鳥取県・西條英幸)

わたしは北田順子ちゃんです。

●バボさん、丸井の借金払いおわりましたか？(栃木県・小池雅樹)

そんなに気になるなら払ってくれ。

ところで、まさか、わたしが北田順子ちゃんだなんて本気にしたやつはいないだろうな。う、そ、だ、よー。

●このところ見えますが、おはQさんは元気ですか？どんな顔か知りたかったな。(北海道・田村智美)

おはQは現在サラリーマン生活を送っていますが顔は「つまみ枝豆」です。

●タイトルの下の顔、もっとひっぱりたい人はたくさんいるハズ。バボさん女ならいいな。(東京都・RYOWA)

今度、野見山つつじ先生に真実のわたしをかいでもらうことにしました。楽しみに待っててください。美しいぞ。

●十字軍のあの人形はなんですかノかわいい顔も大根足でだいなしです。十字軍のボスさん、女を見る目を持ちましょう。(広島県・神田里志)

神田もあとちびと年をとると「全体的にはスリムでも胸と太ももはバチン」というのが好きになってくるぞ。

●貴誌を人生の伴侶として生きております。(中略)編集の方々の骨身を惜しまぬご尽力に家族ともども感謝しております。(山形県・船越章夫/12歳)

船越、感謝の気持ちは物でしめせ。

●7月号の猫はなんですかノ猫のおっぱいは4対なの3対しかない。純情な幼稚園児も見てんだからウソはいけなよ。(神奈川県・神田克之)

幼稚園児の頭が混乱？そうか、でへへへ、おねえさんのおっぱいも3つあるんだよーん。幼稚園児よ、苦しめ。

●びよーんびよーんはねてきたよーわたしはバボの分身、略してバボ分。橋幸夫、略して橋夫。意味がない。びよーんびよーん。(神奈川県・モーン)

いいなあコイツ、女のくせにいいノリしやがって。でもテレカはあげない。

今月も、テレカ該当者はナシ。このころ、うんこ・洗腸・バボなど、きたないネタが多くて困っている。もっと、純粋な「おはなし」を頼む。

幼稚園児の頭が混乱？そうか、でへへへ、おねえさんのおっぱいも3つあるんだよーん。幼稚園児よ、苦しめ。

●びよーんびよーんはねてきたよーわたしはバボの分身、略してバボ分。橋幸夫、略して橋夫。意味がない。びよーんびよーん。(神奈川県・モーン)

いいなあコイツ、女のくせにいいノリしやがって。でもテレカはあげない。

今月も、テレカ該当者はナシ。このころ、うんこ・洗腸・バボなど、きたないネタが多くて困っている。もっと、純粋な「おはなし」を頼む。

幼稚園児の頭が混乱？そうか、でへへへ、おねえさんのおっぱいも3つあるんだよーん。幼稚園児よ、苦しめ。

●びよーんびよーんはねてきたよーわたしはバボの分身、略してバボ分。橋幸夫、略して橋夫。意味がない。びよーんびよーん。(神奈川県・モーン)

いいなあコイツ、女のくせにいいノリしやがって。でもテレカはあげない。

今月も、テレカ該当者はナシ。このころ、うんこ・洗腸・バボなど、きたないネタが多くて困っている。もっと、純粋な「おはなし」を頼む。

幼稚園児の頭が混乱？そうか、でへへへ、おねえさんのおっぱいも3つあるんだよーん。幼稚園児よ、苦しめ。

●びよーんびよーんはねてきたよーわたしはバボの分身、略してバボ分。橋幸夫、略して橋夫。意味がない。びよーんびよーん。(神奈川県・モーン)

いいなあコイツ、女のくせにいいノリしやがって。でもテレカはあげない。

今月も、テレカ該当者はナシ。このころ、うんこ・洗腸・バボなど、きたないネタが多くて困っている。もっと、純粋な「おはなし」を頼む。

幼稚園児の頭が混乱？そうか、でへへへ、おねえさんのおっぱいも3つあるんだよーん。幼稚園児よ、苦しめ。

●びよーんびよーんはねてきたよーわたしはバボの分身、略してバボ分。橋幸夫、略して橋夫。意味がない。びよーんびよーん。(神奈川県・モーン)

いいなあコイツ、女のくせにいいノリしやがって。でもテレカはあげない。

今月も、テレカ該当者はナシ。このころ、うんこ・洗腸・バボなど、きたないネタが多くて困っている。もっと、純粋な「おはなし」を頼む。

暮らしの適当手帖

9月のテーマ

おかあさんの読む雑誌

このところ、女性週刊誌のバワーがすごい。あの「グロ」としかいようのない見出し、さし絵、そして広告。女性週刊誌編集者の持つキャブラリーのソレといったら。

それにしても、女性週刊誌には頭が下がる。「ベトちゃんドクちゃん生きるのよ」から「赤ちゃん熱湯死」まで、その内容はさまざまだが、1冊のなかにグロと明菜号泣とクロスワードパズルと心靈写真特集と私の自慢カレーが同居している読み物はおそらく世界中どこを探しても……見つかるかもしれないが、わたしは見たことがない。

●見出しだけでもおもしろい

女性週刊誌の見出しはすばらしい。まるで「フッ、おまえの気持ちはお見通しさ」とでもいいたげに、女の「怖いもの見たさ」の心理をつき、おいしいところだけをそのまんま出して魅きつける、まかいもの商法みたいなことをやってのける。「ショック、有名人S離婚」と表紙にメインでうたてられて、思わず買って読んでしまうと、アイドル・独女60分レポーター→どこへ消えたシェリー、のことだった、なんてのはザラである。確かに有名な歌手Sでウソとはいえないが、ただの1文字Sにされたシェリーも悲惨といえは悲惨。そういってわけて、ある日の女性週刊誌の見出しをピックアップしてみた。

あみミズうん嫌、憎い 姑は「コンがあってうまい」とクチャクチャ80匹ノ(女性セブン7/7号)

目の悪い姑にミミズをうんとウソいって出したら姑が食ったという話。

「サナダ虫」ミミズ定食に続いて、私は200匹のゴキブリと「同棲中」!!

(女性自身6/28号)

イギリスのサンドラ・プリントンさん25歳はゴキブリがかわいって「目に入れても痛くない」そーだ。痛いってばせんなの。信じられない「馬鹿母」!! 騒ぐ子ども



●ゴキブリを愛するサン
ドラさん25歳

●赤ちゃんの顔にシュ
ーしちゃったバカママ

に思わずハサミあげつ後顔部に命中ノ(同前)

「馬鹿母」とはどう読むのかと思っていたら、「この題名どう読むの? という声がありますが、どう読もうとあなたの自由です」とちゃんと記事の頭に書いてあって笑った。馬鹿母シリーズにはほかにも、「蜂がとまった娘の顔に殺虫剤をかけて失明させた」「カゼをひいた2歳の息子に腐った薬を飲ませてしまい、激しい下痢にさせた」などの折々のバカが8人登場。関係ないが、4年まえの某スポーツ新聞1面の見出しで「鎌古が下痢ノ」というのがあったっけ。

前出の見出しには及ばなかったが、あつ、うっかり親、赤ちゃん熱湯死生き恥追及シリーズ、恐怖研修医、赤ちゃんの足をチョコキンノ

衝撃出産ノ45人の赤ちゃんを産まされたノ

(赤ちゃん3連発のセブン6/9号)

ああボケ妻「私チョツチね」(同6/30号)

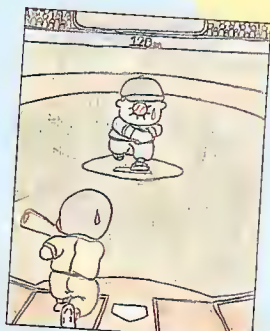
さようなら顔だけの弟よ(自身4/12号)

ああ、みゆきが冷たくなってゆく(週刊女性3/15号)

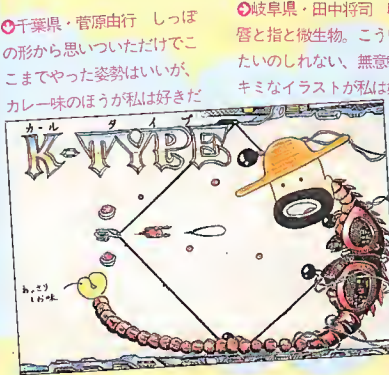
くらいお押さえておきたい。ともあれ、池田大作の悪口まで登場しちゃって、なんだかんだいながらつい読んでしまうわけで、今日も女性週刊誌は売れ続ける。



●神奈川県・風見猫、信者の魂で悪魔と契約を結びだてくやせた魔女バボの図、ロードワーク説よりはるかにリアリティがあつて私は好きだ



●和歌山県・龍之助の息子、変幻自在の鉄腕アトムを倒した、データ以上に活躍する巧妙打者の図。シビアな世界では、打者は汗とかかかないで毅然としているほうが私は好きだ



●千葉県・菅原由行、しっぽの形から思いついただけでここまでやった姿勢はいいが、キミなイラストが私は好きだ



●岐阜県・田中將司、暗闇に唇と指と微生物。こういうえたいのしれない、無意味にブキミなイラストが私は好きだ

しめ切りまであと3週間! 夏休みプログラムコンテスト

+2

応募要項

恒例のMSX・FANプログラムコンテストに、ソニーと松下後援の特別コンテストも加わった本立て。プログラミングを始めたばかりの人もアイデアでがんばって

どんどん応募してほしい。夏休みは長いようで短い。しめ切りまであと3週間だ! MSXの電源を入れて、キミだけのオリジナルプログラムを完成させよう。

第2回MSX・FANプログラムコンテスト

—コンテスト対象作品—

コンテストの対象となるプログラムは、RP部門の3つのタイプです。

●1画面タイプ……40字×24行以内のプログラム

●N画面タイプ……40字×120行以内のプログラム

●10画面タイプ……40字×240行以内のプログラム

プログラム内容は自由。楽しいものならなんでもOKです。詳しくは今月号46ページの欄外「プログラム募集」を参照してください。

—各賞の選考方法—

1988年10月号(9月8日発売)

～11月号(10月8日発売)の「ファンダム」に掲載されたRP部門のプログラムをノミネート作品として、各タイプで、もっとも優秀な作品を1本ずつ計3本選びます。そのなかでもきわだって優秀なものにMファン大賞を、ほかの2本にファンダム賞を授与します。また、アイデアの優秀な作品1本に奨励賞を授与します。ほかに、抽選で表のような賞品をさしあげます。

—応募方法—

通常のファンダムへの投稿とまったく同じです。6月25日から8月25日までのあいだに編集部へ届いたRP部門の投稿作品はすべてコンテスト応募作品と

各賞の内容

Mファン大賞	最優秀作品に	1名	賞金 30万円
ファンダム賞	タイプ別の優秀作品に	2名	賞金 5万円
奨励賞	アイデアの優秀な作品に	1名	賞金 3万円
特別参加賞	全応募者から抽選で	140名	特製テレホンカード

して扱います。ただし、47ページ欄外に明記してある「投稿上のルール」に違反した応募作品は受け付けられないことがありますので、ルールをよく読んで十分に理解してから応募してください。

—あて先としめ切り—

封筒の表に、応募する部門・タイプを赤で明記し、

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・プログラム」係まで。

しめ切りは、8月25日必着。ノミネート作品は10月号、11月号で発表し、最終結果は1989年1月号で発表します。

※なお、FP部門はコンテスト期間中でも通常と同様の扱いで受け付けます。

2 ソニー「センサーキッド」 応用プログラムコンテスト

—募集内容—

ソニー「センサーキッド」(先月号31ページで紹介)を使用したBASICプログラムを募集します。内容は自由。目的に応じたかんたん改造を施したりしても結構です。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限りま。

—各賞の選考方法—

優秀な作品2本をセンサーキッド大賞とし、それぞれ評価の高い順に、HB-T7(モデム内蔵のMSX2)、HB-F1IIを贈呈します(ソニー提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽

各賞の内容

センサーキッド賞(ソニー提供)	最も優秀な作品に	1名	賞品 HB-T7
		1名	賞品 HB-F1II
特別参加賞(松下電器提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名	賞品 FMバック
		5名	賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内)
		10名	賞品 特製テレホンカード



◆賞品のソニーHB-T7

選で選びます(表参照)。

—応募方法—

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「センサーキッド・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

3 松下電器「FMパック」 FM音源プログラムコンテスト

—募集内容—

松下電器「FMパック」(先月号94ページで紹介)のFM音源用拡張BASICを使用したプログラムを募集します。FM音源の効果を生かしたのなら、内容は自由。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限りま。

—各賞の選考方法—

優秀な作品2本をFMパック大賞とし、それぞれ評価の高い順に、A1FM(モデム+FD内蔵のMSX2)、A1Fを贈呈します(松下電器提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽

各賞の内容

FMパック賞(松下電器提供)	最も優秀な作品に	1名	賞品 A1FM
		1名	賞品 A1F
特別参加賞(ソニー提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名	賞品 センサーキッド
		5名	賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内)
		10名	賞品 特製テレホンカード



◆賞品の松下電器A1FM

選で選びます(表参照)。

—応募方法—

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「FMパック・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上記参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

※この3つのコンテストで受賞したプログラムの著作権は徳間書店に帰属するものとします。あらかじめご了承ください。

ぞくぞくしてくる傑作ぞろい!

プログラムの王国

まものクエスト

変な魔法で奇妙な敵を
やっつけていくRPG

MSX・MSX2RAM32K
BY TTPM.CO
FP部門(25画面)



「勇者」として、まものクエスト世界の中心地アルバランドに降りたったプレイヤーは、最初、素手と無一文と体力20(体力の上限値は生涯変わることがな



①勇者に使命を伝える長老のお話。このあと何度もお世話になる

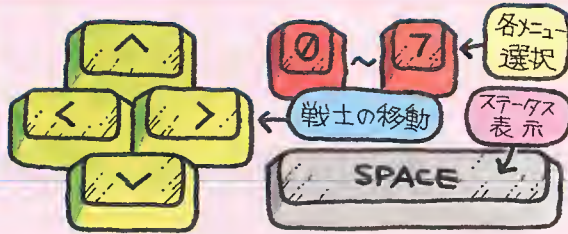
作者いわく「こんなRPGがあってもいいんじゃないか」。あっていいとも。たくさんあっていい。クスクス笑い、バカ笑い、ニヒルな笑いに満ちあふれたエンターテインメントRPGの大傑作!

い)でスタートする。この世界にのろいをかけている魔王を探し出して倒すのが勇者の使命だ。弱ちくっておかしな敵キャラを適当にやっつけているうちに、最初の武器「金属バット」が買えるようになり、最初の呪文「ちえいんぐ」を覚える。この呪文で、まず最初の大笑いを経験するだろう。新しい魔法を試すたび、新しい事件が起きるたびに、このゲームはプレイヤーを思いきり笑わせてくれる。長い冒険の果てに魔王を倒してニヒルな工

→リストは
53ページ

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

まものクエスト	36
べきばきBOXING	39
SHOPPING	40
GALLEON	41
チョコBURNER	42
燃えろ/中畑清	42
PIERROT	43
さらなんだ	43
ミニマラソン	44
JAMPR I	44



登場キャラ(ごく一部)



①とても弱い変な騎士 ②ちょっと強い軟派族 ③最初の強敵、監督 ④味方のあらうぐま

⑤終盤で現れるローレイ。すごく強いが欠点もある



⑥後半は船に乗り、さまざまな島で情報を集める



⑦船も出てくる

ンディングにたどりつくまで、プレイヤーをあきさせない、みごとなエンターテインメントRPGだ。BGMも最高。

あまりにもおかしくて、あまりにもよくできているので、思わずマニュアルをつけてしまった。遊ぶときは、下の欄外を読んで、ぜひ、マニュアルを作ってからしてほしい。このマニュアルは、ほぼ、作者が投稿時につけてくれたマニュアルに従って作ってある。

ただし、このプログラムは、

テープ(ディスクは不可)に2本のプログラムをセーブしないと遊べないので注意してほしい。

37、38ページは裏表が「まものクエスト」のマニュアルになっています。ハサミとホッチキスを用意してください。①「切り取り線」にそってきれいに切り、2枚の紙片を作ります。②2枚とも「山折り線」は外側に、「谷折り線」側が内側になるように折ります。③上の紙片に下の紙片を重ね、文字が隠れないように2か所程度をホッチキスで止めてできあがり。遊ぶまえにマニュアルをよく読んでください。

なくなると死んでしまいます。このようなことを防ぐためにも宿屋にとまりましょう。お金がかからないうえ、体力、マジックポイントともに完全に回復します。また、死ぬと、持ち物も魔法もそのままで長老が生き返らせてくれます。……。

ステータス表示

通常モードでスペースキーを押すと、勇者のステータスを見ることができます。

画面文字表示について



画面に文字が表示されると、いったん画面は止まります。メッセージを読んだら、そのたびごとに何かキーを押してください。戦闘モードやステータス表示、ショップでの会話、すべて同様です。

①ステータス表示。何かキーを押すとものの画面にもどる

MAMONO QUESTマニュアル

TPM. CO SOFT WORKS 1988



まものクエスト

TPM. CO SOFT WORKS PRESENTS

ユーザーズ・マニュアル



MAMONO QUESTの世界



ロード方式

- (1)まず、53ページ以降に掲載されているリスト1とリスト2をこの順にセーブしたプログラムテープを用意してください。このプログラムはディスクでは使用できませんのでご注意ください。
- (2)MSX/MSX2の電源を入れ、MSX-BASICの初期画面が出たら、「CLOAD」(Cはリターンキーを押すという意味です)と打ちこんでください。
※FDD内蔵の機種では、MSX-BASICの初期画面が現れるまでSHIFTキーを押したままにしてください。
- (3)プログラムの入ったテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットして、PLAYボタンを押してください。
- (4)画面に、リスト1のファイル名が表示されたのち、「Ok」と表示されますので、「F5」(ファンクションキーの5番)または「RUN」(R)と押してください。
- (5)ゲームのタイトルが表示され、プログラムが作動します。
- (6)そのままではしばらくすると、「LOADING」と表示され、リスト2のプログラムがロードされます。
- (7)Okが表示されたら、「F5」または「RUN」(R)と押します。

はじめて遊ぶとき

上記の手順を終えてしばらくするとゲームが始まります。後記の遊び方を読んで、冒険の旅に出かけてください。

2

戦闘について

まものに出会うと、敵キャラが表示され、戦闘モードに入ります。

- ①で、武器を使って攻撃する
- ②で、まほうモードに入る
- ③または数字以外のキーで、逃げる

(1)戦闘ができない場合

勇者がけがをしていたり、毛皮を売らないままたくさん持っていたり、そのほかの理由があるとき、勇者は勝手に逃げ、戦うことはできません。けがをなおすなど、相応の処置をしてください。

(2)②を押して、まほうモードに入ると、使える魔法が表示されますので、使いたい魔法の数字を押してください。

ただし、ゲームを始めたばかりのときや、マジックポイント(画面にはいっさい表示されません)がなくなったときは、②キーを押しても、まほうモードには入れません。



武器で戦うか、魔法で戦うか、逃げるかを選ぶ

また、コマンドモードにもどるには数字以外のキーを押してください。

(3)そのほか

マジックポイントがなくなると、まほうが使えなくなり、体力が

7

ゲームの進め方

あなたは「ゆうしゃ(勇者)」となって、この世界を冒険します。ゲームは、アルバランド(下のイラストと4ページのマップ参照)の「ちょうろう(長老)」に話を聞いているところから始まります。この世界には、「まもの」がたくさんいます。まものを倒して、その毛皮を毛皮やに売れば、お金になります。お金をためれば、より強い武器が買え、より強いまものと戦えるようになります。まものは、決まった場所にいて、一度倒すといなくなります。また、まもの数も決まっているので、くまなく歩きまわって確実にやっつけていきましょう。お金がたりない! というときは、倒していないまものかいるはずですから、探しましよう。



6

とちゅうから始めるとき

- (1)左記の手順後、長老の話がありますが、そのあと、もう一度長老に会ってください。
- (2)①を押して、「きろくをとりだす」を選びます。
- (3)前回のデータを記録したテープをデータレコーダ(またはテープレコーダ)にセットし、何かキーを押すとデータを読みこみます。
- (4)読みこみが完了すると、長老が「とりだしたぞ」といいます。これで前回の続きができます。

とちゅうでゲームを中断したいとき

このゲームでは、次回続きをやるためのデータをセーブすることができます(ただし、かならず長老のところから始まります)。記録するためのテープをプログラムテープとは別に用意ください。

- (1)ゲームを中断したくなったら、長老に会ってください。②を押して「きろくする」を選びます。
- (2)テープをセットし、データレコーダ(またはテープレコーダ)をREC(セーブ)状態にしたら、何かキーを押してください。
- (3)セーブが完了すると、長老が「きろくしたぞ」といい、ゲームが終了します。いったん記録すると、続けて遊ぶことはできません。※このゲームでは、間違った行動のためにプレイヤーが特別な損をするということは基本的にありません。ですから、あくまでほんとうにゲームを中断するときのみ利用してください。

3

ショッピング

コマの値段を考えつつ
置いていく新型ゲーム

MSX・MSX2RAM8K
BY YOSHIX
RP部門N画面タイプ(4画面)



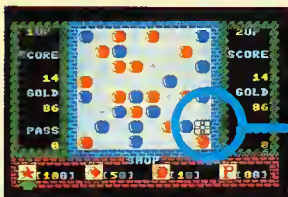
囲碁も将棋もオセロも、そのゲームをまだだれも知らないころ、熱くなって対戦していた最初の2人がいたはずだ。

このゲームも、まだ、この世に現れたばかりだ。だから、写真でゲームの進行を紹介してみても、最初はピンとこない。実際に打ちこんで、ヒマな友だちをつかまえて遊びはじめてみて

1 最初は警戒しながらバラバラと置いていく



2 赤側が★を置いた。縦横がすべて赤に変わる



3 青は◆で反撃。赤3つが青に変わる



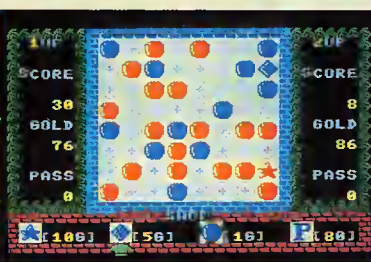
手術台の上でミシンとこうもりがさが会ったようにおもしろい、とローレアモンならいうだろう。碁のような、オセロのような、それでいてまったく新しいショッピング感覚の不思議なゲーム。

も、1、2局はどう考えて打てばいいかわからない。だが、やればやるほど新しい思考ゲームの世界が見えてくるのだ。

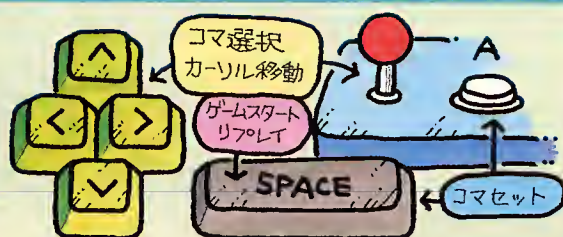
■ゲームの進め方

基本的には、交互に自分の色のコマを置き、盤面をおたがいのコマで埋めつくしたときに、自分のコマのポイントを合計した数の多いほうが勝ちだ。

ただし、置けるコマは3種類あり、それぞれ値段、ポイント、効果が違う。プレイヤーは、持ち金(最初は100。画面左右の「GOLD」下につねに表示されている)からそのつど代金を支払いながら、コマを置いていかなければならない。もちろん、持ち金が0になるような買い物



→リストは
59ページ



をしたプレイヤーはその場で失格負けとなる。このへんが、ゲームタイトルの由来だ。

■3種類のコマとパスについて

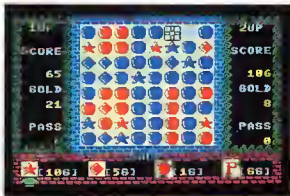
- =ただ置くだけのコマ：1ゴールド、1ポイント
- ◆=上下左右のマスにある相手のコマを自分のコマに変える：5ゴールド、5ポイント
- ★=置いたマスの縦列、横列にある敵のコマがすべて自分のコマに変わる：10ゴールド、10ポイント

また、オセロと似ているのでカン違いしがちだが、このゲームでは、あいているマスならどこにでもコマが置けるためにルール上強制されるパスがない。しかし、それでも、戦略上パスしたほうがいいと判断した場合は、大枚8ゴールドを支払えばパスできる。パス操作は、画面右下にある「P」のコマを選んでスペースキーを押せばいい。ただし、パスを3回すると無条件に負けとなるので注意。

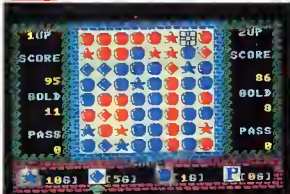
■終盤にエキサイト

このゲームは終盤がおもしろい。★や◆などの高いコマは相手に取られたときも損失が大きいので、形勢がダイナミックに変動するからだ。高いポイントのコマをたくさん使いたいという人は、タイトル画面でSELECTキーを押すと、最初の持ち金を200にできる。

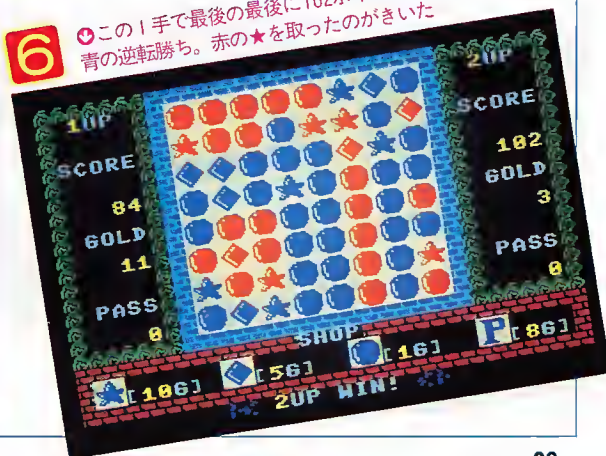
4 終盤では1手で何10ポイントもスコアが変化



5 青は残り8ゴールド。なんとか◆が置ける!



6 この1手で最後の最後に102ポイント対85ポイントで青の逆転勝ち。赤の★を取ったのがきいた



べきばきBOXING

飛び散る汗がかわいい
2人対戦用ボクシング

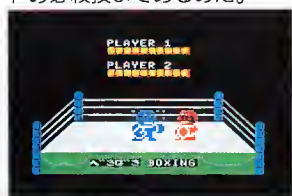
MSX・MSX2 RAM8K
BY 日井信之
RP部門10画面部門(7画面)



ボクサーの基本はストレートと防御だっ○○○○○○

たくさんついてるマルは、吹き出す汗だ。このゲームを見て、その細かさに感心したのが、汗パンチを放つたびに汗が飛びちり、MSXで一時的にボクサーになったプレイヤーたちをもっと熱くさせてくれる。

さらに、強力なアッパーカットの必殺技まであるのだ。



①プレイヤー1、まぬけなストレート！ ぜんぜん届かない！

「美紀さー、ミキサーほし
いの」「礼さー、レーサ
ーが好きなの」「おれさー、
おれーさんが好きなんら」
(鼻がつまってやんの)
「わたしさー、ワタシサ
ーになりたいな」(なんだ、
それ)。「ぼくさー……」

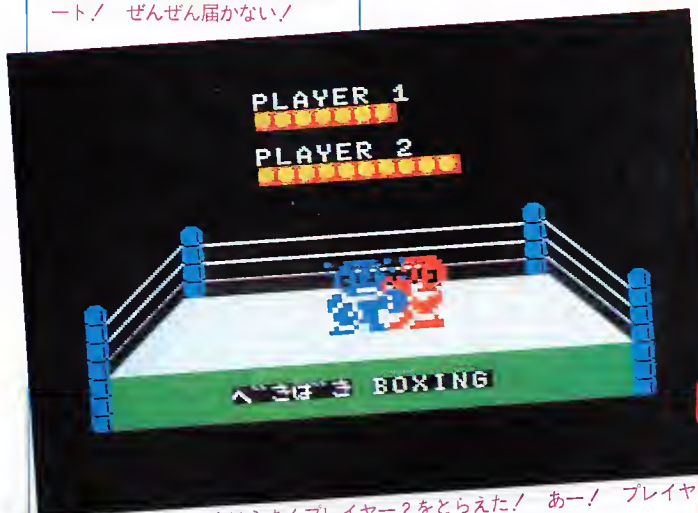
■遊び方の1例

まず、ジョイスティックを1つ用意して、ポート1につなぎ、友だちを1人連れてくる。なかなかついてこなかったら、1、2発なぐって逃げればきつと追いかけてきてくれるだろう。

キミの部屋まで友だちを連れこんだところで、ジョイスティックを渡し、「オレが憎ければリ

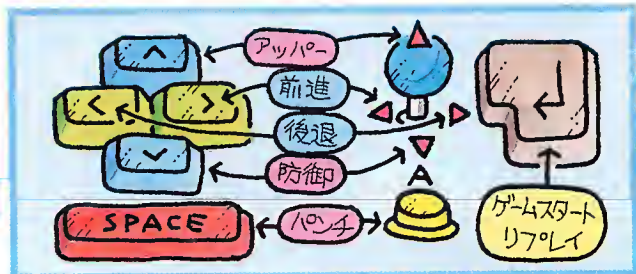


②プレイヤー2、軽く反撃。絶妙のストレート！



③プレイヤー1、今度はうまくプレイヤー2をとらえた！ あー！ プレイヤー2、みごとなディフェンス、まったくダメージを受けてないっ！

→ スティック
とジョイスティック



ボクサーの動きがあせあせっ



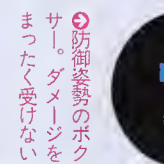
④ふつうのボクサー、ちょっと緊張してる



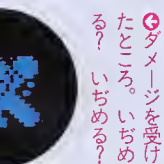
⑤ストレートをくりだすボクサー



⑥アッパーで大胆に攻めるボクサー



⑦防御姿勢のボクサー。ダメージをまったく受けない



⑧ダメージを受けるところ。いちめ

ングのうでで戦え」といって、キー操作を教えるまえにまず1試合。思う存分、ストレート(あたると相手の体力が1ポイント減る)やアッパー(相手の体力が2ポイント減る)をかまして、最初の勝利を飾ろう。

友だちが怒ったら、ストレートの打ち方だけを教えて戦い、キミはアッパー中心に戦って2戦目も手堅く勝利しよう。

友だちがアッパーに気づいてキー操作を教えろと迫ったら、アッパーのやり方を教え、3戦目は防御(ダメージをまったく

受けなくなる)をうまく利用して戦えば3連勝だ。

防御に気づくような鋭い友だちには、しかたがないのですべてを教えよう。まあ、いつかは負ける日がある。

友だちが帰ったら、負けこした試合数より多めに、動かない2プレイヤー相手に戦い、通算成績を勝ちこしにしてから、充実した1日を終える。

めでたしめでたし。

ついでに、2人ともジョイスティックで戦いたい場合は、プログラムのSTICK(1)とSTRIG(1)を全部STICK(1+1)、STRIG(1+1)に変えれば、ジョイスティック1と2で遊ぶこともできる。



④プレイヤー1、追いこまれた。プレイヤー2の連続攻撃にたじたじだっ！

⑤ダウンダウン、ゲーム終了、そういえばレフリーがいらないからカウントもないっ！



GALLEON

ガレオン

リストは
62ページ

本物のスピード感覚を
楽しむシューティング

MSX・MSX2RAM16K

BY 川本健二

RP部門N画面タイプ(3画面)



スモモモモ、モモモモモ、
シューティングゲームにもいろ
んなタイプがアール・タイプ。

しかし、どのシューティング
にも求められるのが、スピード
だ。ファンダムのようなゲーム
プログラムでは、BASICが多
いので、スピードとグラフィ
ックの両方がともなったシュー
ティングゲームは少ない。

少ないなかでも、たとえば、
1月号で掲載した「PURE S
TAR」(米屋のチャチャチャ
作)は、高速でキャラクタがきれ
いで、単独で市販ソフトにして
しまいたくなるくらいの魅力の
あるシューティングゲームだっ
た。マシン語を使っている、プ
ログラムは11画面あった。

そして、しばらく時がたち、
名前を見たとき数々の名作プ
ログラムを思い起こすワザ師・
川本健二がマシン語使用3画面
の高速シューティングゲームを
送ってきた。それが、この「GA
LLEON」だ。

ううむ、おもしろい。

ファンダムは、基本的に読者

シューティングする理由
を3人に聞いてみました。
「いじめの記憶を打ち消
すため」33%、「人生を考
えるため」33%、「なんと
なく」33%。どの理由でや
る人にもおもしろい超高
速シューティング。



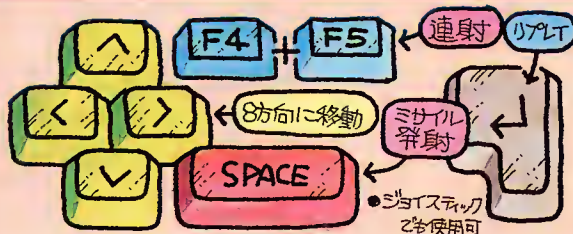
①有機生命体にミサイル命中/
がプログラムを打ちこんで遊ぶ
ページなので、長いプログラム
に対する評価は低いが、もしこ
のプログラムが10画面だったと
しても、採用しただろう。

■GALLEONの魅力

いちばんの魅力は、敵キャラ
に弾を打ちこんだときに、爆発
パターンと効果音で「やっつけ
た!」という感じがすることだ。

パンパン、パパン、パン、パ
ンという音を立てて敵キャラが
次々に爆発していくのを見ると、
破壊願望と火花願望の両方が同
時に満たされていく。

もうひとつは、スピード感だ。
背景の星はゆっくりスクロール
するだけだが、敵キャラクタの



②ミサイルが敵キ
ャラにあたると、ま
ずバンという音とと
もに白く発光し、破
片が微妙に色を変え
ながら四方に飛び散
る。最後に赤く輝い
て、消えてしまう

爆破パターンがウフン♡

降下するスピードは市
販ゲームと比べても速
いほどだ。

キャラクタの種類は6種。有
機生命体と高速爆撃機は2タイ
プの動きを持つので、計8タイ
プの敵キャラクタが入れかわり
たちかわり、集団で攻めてきて、
楽しさはスーパードライだ。

■謎の10分後

作者によればゲーム開始から
10分程度たつと、難易度が最高
になるらしい。キャラクタによ
っては「2段攻撃」をかけてくる
ものもあるという。

その状態がどういうものなの
かを調べようと、スタッフが何
人も挑戦してみたが、最高に行
った場合で約5分。敵キャラク
タの登場する間隔が短くなり、
一度に攻めてくる敵の数が確か

に増えた。

いちおうファンダム班で最高
の記録を出したプレイヤーFに
インタビューしてみた。

——すみませーん、「ゲームの紹
介と遊び方」ですけど、ちょっと
お話うかがわせてくださーい。
今日は、お仕事ですか。

「ええ、バイトですから」

——GALLEONで最高点、す
ごいですね。この感激をまっさ
きにだれに伝えたいですか。

「故郷の母です」

——高校野球か、おまえは。

「大学生のバイトです」

——ゲームをやっているあいだ、
何を考えてましたか。

「何も考えてません。怖くて」

このゲームは、人生を考える
には不向きなシューティングゲ
ームかもしれない。

高速ファイター



自機
ファイ
ター。機
体は8方
向にすば
やく移動
できる

ついに敵



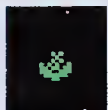
標準戦闘機

まっすぐ高速に降下
してくる。1機破壊
することに100点



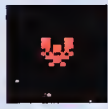
戦闘艦

蛇行しながら降下し
てくる。多くなると
手ごわい。200点



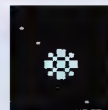
有機生命体

フラフラくるタイプ
は300点。ヒュンと
落ちるのは700点



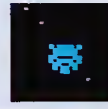
高速爆撃機

とちゅうで止まるタ
イプは400点。蛇行
タイプは700点



高速移動爆雷

上のほうでいったん
止まり、フラフラと
降下する。500点



浮遊爆雷

おもに横方向に変化
しながら降りてくる
手ごわい敵。600点

バーナー チョコBURNER

キーボードにさわれば
アフターバーナー感覚

MSX2専用 VRAM128K

BY Nu~

RP部門1画面タイプ

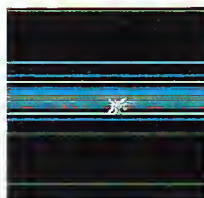
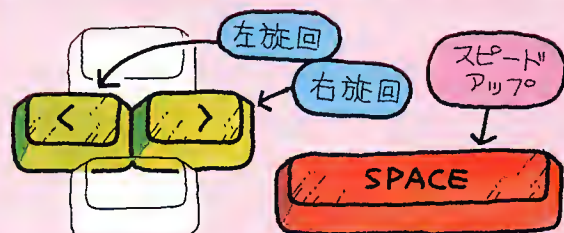


この画面を見て、アフターバーナーのようなゲームができると思ってしまった純真な読者にいたい。その素直な気持ちをたいせつにしてください。でも、やっぱり現実は厳しい。1画面で、このグラフィックで、アフターバーナーはできません。というよりも、このプログラ

むかしのSF映画に出てきそうな背景のラインがシュワシュワッと際限なく広がり、そのなかをF14戦闘機が飛んでいく。イージス艦をおそれてか、ときおりバーナーをふかすのがどこか悲しい。

ムでは、ゲームはまったくできない。背景のラインがシュワシュワッと動く臨場感と、バーナーの効果音、F14の凝ったグラフィック4パターンを切り換え、見て聞いて触って楽しむ鑑賞プログラムなのだった。スペースキーでバーナーをふかし、スピードアップするくふうが光る。

→ リストは
46ページ



①背景にカラフルなラインを描いてから、パレットを切り換えてアニメーション効果を出す

②ラジャー、これより帰還します、とかなんとかつぶやいてカーソルキーを操作するやつ



→ リストは
48ページ

燃える！中畑清

未来の打撃王を目指す
バッティングゲーム！

MSX・MSX2 RAM8K

BY T. Ishii

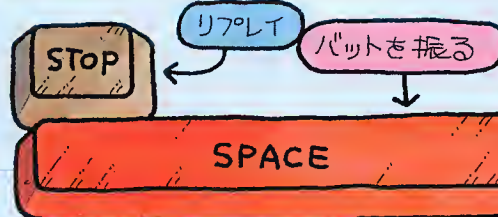
RP部門1画面タイプ



作者が書いてくれたゲームの説明が面白いので、そのまま引用しよう。
「よお、みんな元気してるか。おれがこのゲームの主人公、燃える男、中畑清だ。今日はこのゲームの説明をしにきてやったから、よく聞けよ。ゲー

中畑選手は、月曜日と水曜日と金曜日に、ポリバケツに入れて出してください。前の日の夜に出すと猫や犬がくいちらかすおそれがありますので、かならず、当日の朝、出すようにお願いします。

ム内容はきわめてむずかしくて、ピッチャーが投げたボールをちょうどいいところでスペースキーを押して打つ。「な～んだ、かんたんじゃんか」なんていってるやつは甘い。打つときには左手で右足をたたき、その右足で頭を押し、その反動で右手の人



①速球、チェンジアップ、落ちる球など、球種もいろいろある
差し指に気合いをこめて押すのだ。どうだ、むずかしいだろう／（うそうそ） そんでもってバットにあたった位置によってホームラン、ヒット、アウトのどれかになる。空振りしてストライ



②タイミングをはかって打ち返す。見逃しはすべてストライク！
クなんかなかったやつはおれが根性、たたき直してやる／ で、33球打ち終わると、ヒット数、ホームラン数、打率が表示されてゲーム終了だ。まあがんばってくれ。じゃあな」

PIERROT

ボールではねるドット
がピエロに見えてくる

MSX・MSX2 RAM8K
BY OTN
RP部門1画面タイプ



RUNして何もしないでいるとまっくらなだけなので、スペースキーを押す。

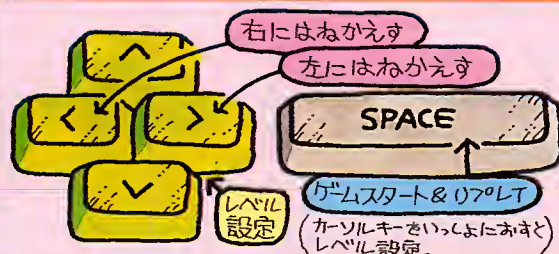
ドットが左上に現れ、不思議なBGMに乗って、右下に飛んでいく。そこで、カーソルキーの右を押す。ドットは止まり、カーソルキーをはなすとそこにボールが出現し、左上にドット

ピエロの学校は、とても野球が強いと評判です。ピエロ学園。ちゃんちゃん。ピエロは玉に乗ったり、お手玉やったりして、玉と縁が深い。ピエロのイメージをカラフルに表現した楽しいゲーム。

をはね返す。今度はカーソルキーの左を押すと、ドットは止まり、はなすとまた違った色のボールが出現してボールをはね返す。以下、そのくりかえし。

カーソルキーを押している時間が長いほど、ドットは低い角度ではね返る。ただし、押しすぎていると勝手に下のほうには

➡リストは
49ページ



ね返ってしまうので、ほどほどに加減するのがコツ。

こうして、ドットをカラフルなボールでキープしながら、ヒュルルルン、ヒュルルルンと続けていくのがゲームの目的だ。すでに現れたボールにあたったり、画面からはみだしたりすると、ゲームオーバーになり、それまでの点数が表示される。

スペースキーを押すとリプレイになるけれど、このとき、カーソルキーをいっしょに押している

と、カーソルキーの押されている位置によって現れるボールの大きさが変わるのだ。カーソルキーの上を押しているとボールはいちばん小さく、以下右回りにだんだん大きくなって、左上が最大。ばかでかいボールで、PIERROTが楽しめます。

④不思議なBGMと画面いっぱいになるカラフルなボールがとても楽しい



さらなんだ

小さな画面で楽しむ、
沙羅曼蛇ふうのゲーム

MSX2専用VRAM64K
BY 大沢元春
RP部門1画面タイプ



自機の名前は、作者の命名によると「自機」なのだが、『驚きモアイ』(高橋吾郎作:1987年12月号掲載)から転用して、この自機もドットパイパーと呼ぶことにする。

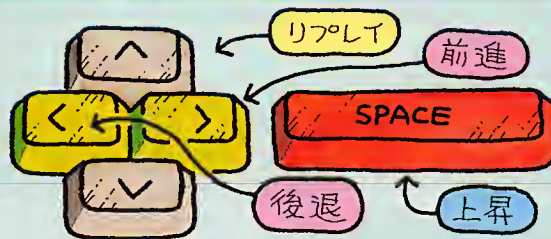
ドットパイパーを操作して、ずっと右のほうへ進んでいくゲ

ここは食堂だ。これは、イスで、これはテーブルである。そして、これがいよいよ、サラダだ。そうそう、このサラダを包んでいるのがサララップです。そんでもって、これがサラなんやねん。

ームだが、もちろん、名前からもわかるようにコナミの「沙羅曼蛇」のパロディなのだ。

スーッと一直線にやってくるフェニックスと、わっと現れてずぼぼと消えていくプロミネンスがこのゲームの敵キャラだ。2つのどちらかにあたったり、

➡リストは
50ページ



④プロミネンスの内側ばかりを通るのは快感

上下左右の壁にあたったりすると、はでなゲームオーバーになる。

プロミネンスをよけてまんなかあたりを飛んでいくのは個人の自由だが、どうせなら、プロミネンスの内側をくぐりぬけていく、というのを目標



④どこかで見たようなゲームオーバー画面。2つのゲームをあわせてみたいに飛んでいってもらいたい。するとがぜんおもしろくなってくるだろう。

ミニマラソン

うまくペース配分して
マラソンコースを完走

MSX・MSX2 RAM8K
BY CHOCO
RP部門1画面タイプ



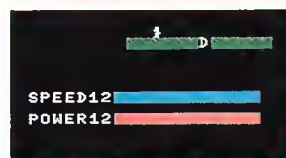
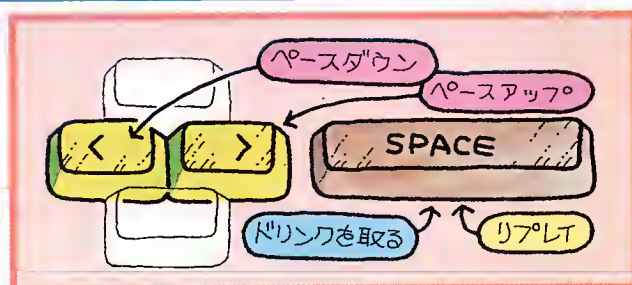
ミニマラソンといえどもマラソンである以上ちゃんと42.195キロを完走するのが目的だ。

画面下の「SPEED」がランナーの速さ、「POWER」が体力だ。あまり速く走ると体力の減りも速い。体力が0になったらその時点でリタイア、ゲームオーバーになる。

マラソンランナーは孤独だ。42.195キロなんていう半端な距離をただひたすら走るだけ。走りながら飲んだドリンクがシャツにこぼれて気持ち悪い思いをしながら、はるか向こうのゴールを目指す。

途中、10キロ地点と20キロ地点のあいだと、30キロ地点と40キロ地点のあいだに、ドリンク(D)が置いてある。ランナーが「D」の真上に来たところでスペースキーを押すと、体力が9増える。ただし、何もなかったらスペースキーを押してしまうと逆に体力が1減ってしまうの

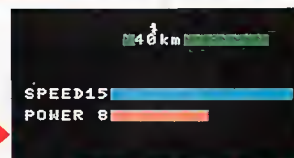
→リストは
51ページ



①ドリンクを取りそこなうとあとが大変。慎重に確実に取ること

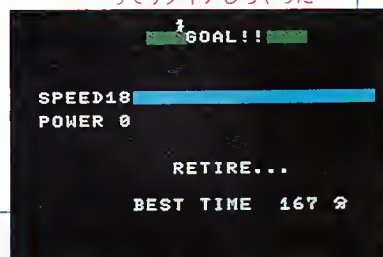
でタイミングがたいせつ。

体力と速さのバランスをうまくとりながら、ゴールまで完走すると、タイムが分単位で表示される。現在、編集部ベストタイムは160分ジャスト。現実の世界最高記録に追いつくのはけっこう大変ようだ。



②40キロ地点のあたりでラストスパートをかける

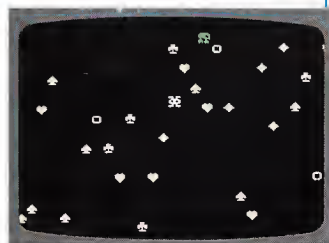
③あら、ゴール直前でへばってリタイアしちゃった



ジャンプリ JAMPRI

トランプマーク頼りに
飛ぶアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY 拓
RP部門1画面タイプ



ゲームの目的 緑のやつを操作してできるだけたくさんはねる。死ぬ方法 画面の下にはみだす、敵にあたる、○にあたる。この



①これが緑色のやつ。主人公だ ②敵キャラ、前はウルハリ

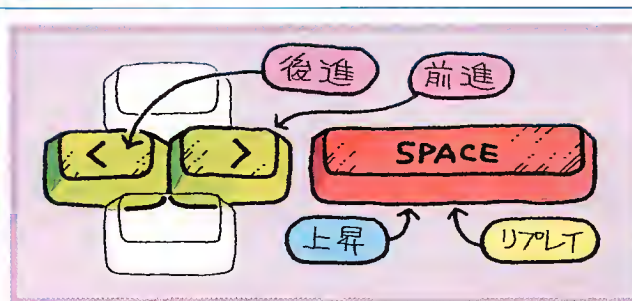
空中をポンポンとはねまわることを夢見ない少年なんているだろうか。サーカスの名人や忍者やアクションスターや体操の選手を見るたびに、重力拒否装置をソニーが新発売すればいいのにとと思う。

なかのどれでも死ぬる。

以上、作者の手紙から。「緑のやつ」とか「死ぬ方法」という表現がおもしろい。

主人公をカーソルキーで操作して、トランプマークを取っていく。マークを取ると、少し上にはね返してもらえるので、空

→リストは
52ページ



よいキャラクタ



①このマークのどれでも取ると少し上にはね返してくれる。得点は左から、1点、2点、3点、4点。ダイヤが最高点

やなキャラクタ



②つい取ってゲームオーバーになってしまうマル

中で態勢をたてなおし、次のトランプマークにねらいをつける。

ゲームオーバーになると、トランプマークの種類に応じて計算された得点が表示される。

ところで、MSX2でこのゲームを遊ぶとごくたまに止まる

ことがある。こういうときは、CTRL+STOPして、ふたたびRUNするしかない。

プログラムにはバグはない。どうやらMSX2の「特性」のようで、MSX1のほうではこういうことはないのだ。



プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

プログラムリストと解説・もくじ

●チョコBURNER.....	46
●燃えろ/中畑清.....	48
●PIERROT.....	49
●さらなんだ.....	50
●ミニマラソン.....	51
●JAMPR I.....	52
●まものクエスト.....	53
●SHOPPING.....	59
●ベきばきBOXING.....	60
●GALLEON.....	62
●ファンダム通信スペシャル.....	63
●第3回季間奨励賞発表.....	64
●ファンダムハウス.....	65
●MSXの音楽とサウンド.....	66

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは8月31日必着。

リストが
わかりました

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000> 153
↑ ↑
行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っている。④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリス

トで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合
SAVE "CHECK" (CSAVEではない)。

●ディスクの場合
SAVE "CHECK", A

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないで(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE "CHECK" とする。これで、2つのプログラ

ムがつながる。

③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。

④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところが無かったら、OK。

⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェックすみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、RUN

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

```

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D10)):NEXT:PRINT USING "####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020

```

新・打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

9000>153 9010>165 9020>95 9030>46
9040>28 9050>248 9060>???



バーナー

チョコBURNER

VRAM128K

MSX2専用

遊び方は42ページにあります

```

1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTC-S:DIMD(65):D
(0)=16:D(1)=16:FORI=0TO3:READX(I),Y(I),N
(I):NEXT:FORI=2TO65:READD$:D(I)=VAL("&H"
+D$):NEXT:FORI=1TO6:COLOR=(I+8,I,I,I):NE
XT:DATA,1,,1,-1,2,-1,,3,1,1,1
2 FORI=0TO3:SETPAGEI,I:CLS:FORB=.1TOATN(
1)*2STEP.1:T=TAN(B)*6:C=(C+1)MOD7+1:FORL
=-1TO1STEP2:LINE(128-COS(A)*90+X(I)*T*L,
106-SIN(A)*90+Y(I)*T*L)-(128+COS(A)*90+X
(I)*T*L,106+SIN(A)*90+Y(I)*T*L),C:NEXTL,
B:COPYD,N(I)TO(128,106),I,TPSET
3 A=A+ATN(1):NEXT:SOUND8,15:SOUND9,15
4 C=(C+1)MOD7+1:COLOR=(C,4+H,5-H,2):S=ST
ICK(0):P=(P-(S=7)-(S=3)*7)MOD4:SETPAGEP:
IFSTRIG(0)THENSOUND7,52:H=3:GOTO5ELSESOU
ND7,60:SOUND2,46:H=0:FORI=0TO99:NEXT
5 COLOR=(C,0,0,0):SOUND0,P*4+9+C:GOTO4
6 DATA,,,EF00,C00F,,,F08E,AC0F,D000,E00,
EF,FF00,DDCC,EEDE,F0,F00,CDFC,EFDA,,D00,
CDFF,A0DF,EF00,EE00,FDDD,FADD,F0EE,E00
7 DATADDED,CFDC,AF,E00,DDEA,CCCC,88,E00,
ACFF,CCCC,2088,E00,FAE0,C0CC,3302,EE00,E
FF0,AC,3400,EF08,EE00,88,,F00E,EF00,2088
,,EF,F00E,3302,,F0,F,3400,

```

変数の意味

■グラフィック座標

X(n)、Y(n)……各ページに
直線を描く方向を決める

A……SIN、COSの引数(線
を描くときの始点と終点の座標
を計算するため)

T……TANで計算した数値
(線を描くときの始点と終点の
座標を計算するため)

■その他の変数

B、I、L……ループ用

C……カラーコード変更用

D(n)……F14のパターンデー
タ保存用

D\$……F14のパターンデータ
読みこみ用

H……バーナー点火用フラグ

N(n)……F14のパターンの方
向

P……ページ切り換えのときの
ページ指定用

S……スティック入力用

プログラム解説

①初期設定

●初期設定●各種データを読み
こみ●F14のパターンデータ読
みこみ●カラーコード9~14ま
での色を指定する●直線を描く
方向を決めるためのデータと、

F14を各ページに転送する方向
を指定するデータ(行1で読み
こみ)

②画面作成

●ページ0~3にそれぞれ直線
を描く●F14の表示※1

③効果音1

●F14が飛んでいる音を発生さ
せる

④スティック入力

●表示する直線の色を変える●
スティック入力処理●押された
カーソルキーの方向によってペ
ージを切り換える●スペースキ
ーが押されたらバーナー音を発
生して行5へ飛び、押されてい
なければバーナー音を消す●ウ
エイト(時間調整)ルーチン

By Nu~



半年まえ、あるデパートに行
ったおり、プラリとゲームコー
ナーに立ちよってみました。
そこには「AFTER BU
RNER II」があったのです。
地平線がひっくり返ってる
ー! 私はあまりの美しさに
ボーゼンとし、買物袋を落
としてしまいました。これは
ウソですが、しばらく釘付け
になってしまいました。店の
人は変なオジサンだなと思
ったでしょう。さっそく
MSXに向かい、プログラム
に取りかかりましたが、思う
ようにならずあきらめてしま
いました。この状態を救って
くれたのは、「グラフィックア
ニメーション」でした
NOGYさんありがとう。と
いうわけで、構想半年の1画
面プログラムでした。X1の
衆川さん、載ったよー。

NOGYさんありがとう

OMOWAZU
KARADA WO
UGOKASINAGARA
MITESHIMAUYO!

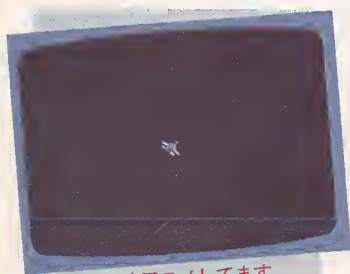


⑤効果音2

●直線を消す●音を変化させる
●行4へ飛び

⑥~⑦データ

●F14のパターンデータ(行1
で読みこみ)



とにかくアニメしてます

1画面テクニック

かんたんにアニメーション効果を出すには? MSX2にしかない機能をうまく使って表現してみよう

アニメーション機能を探る

「チョコBURNER」はアーケード版の「AFTER BURNER II」の雰囲気をもつMSX2で少しでも味わえるように、というところから作られた鑑賞用プログラムだ。

スムーズなアニメーションはなかなかよくできていて、F14の飛び方を4方向用意し、

バーナーを点火したときのスピード感もうまく再現するなど工夫してある。

では、じっさいにこのようなアニメーション効果を出すにはどうしたらいいのか、ということについて「チョコBURNER」の場合を例にとりながら説明していこう。

パレット機能について

MSX2では1度に16色まで画面に表示できるが、これはあくまで電源を入れた初期状態で使える16色ということで、この16色がすべてではない。カラーコード(正しくはパレットコード)0~15に対して512色の中から好きな色を割り当てられるのだ。

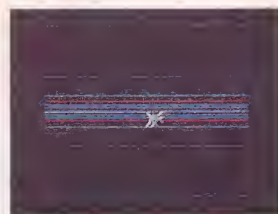
色というのは、光の3原色と呼ばれる赤、緑、青の3種類の色の混ざり具合によって表現され、例えば初期状態の明るい青(カラーコード5)は赤

が2、緑が3、青が7の割合で構成されている。

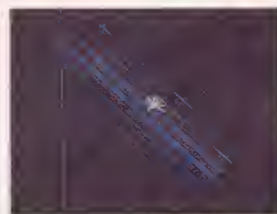
このように3種類の絵の具をパレット上で混ぜ合わせるような感覚なので、これをパレット機能と呼んでいる。

赤、緑、青の各成分はそれぞれ0~7までの8段階で指定でき、この明るさの段階を輝度という。したがって3種類の輝度の組み合わせは8×8×8=512とおりになる。

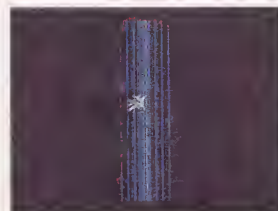
じっさいにパレットコードに各成分の輝度を設定して色



①ページ0の画面。横方向の線が描かれている



②ページ1の画面。斜めの線がチヨット曲がって描かれている



③ページ2の画面。VARI28Kの機種だけが4ページぶん持てる



④ページ3の画面。この4ページの組み合わせでアニメしている

■各成分の輝度による色具合■

輝度	赤	0	1	2	3	4	5	6	7
	緑	0	1	2	3	4	5	6	7
	青	0	1	2	3	4	5	6	7
それぞれの輝度をすべて同じにすると									
黒 ← 暗い 灰 → 明るい 白									

を決めるコマンドの書式は、COLOR=(パレットコード、赤の輝度、緑の輝度、青の輝度)となる。

黄色っぽい色をつけるカラーコードを1つずつ外側へとずらしていくことによって次々と直線が中央から外側へと流れていくような、なめらかなアニメーション効果を出しているのだ。

また、直線を描いてから消すという作業を4回も繰り返すのは、SCREEN5のページ0~3の4つのページに4

この512とりの色をことばで表現することは不可能なので、実際に試してみて画面で確認してほしい。

種類のグラフィックを描きこんでいるからで、カーソルキーの左右が入力されることによってそれぞれのページに切り換え、F14の飛んでいる画面に変化をつけているのだ。

このカラーコード変更する方法は本誌6月号のファンダムに掲載された「グラフィックアニメーション」にも使われていたものだ。

パレットとアニメーションの関係

「チョコBURNER」をRUNすると画面にさまざまな色の直線を描き、パッと消すという作業を4回ほど繰り返す。じつはこれがアニメーション効果を出すための準備段階なのだ。

行2で直線をカラーコード

1~7までの順で順々に内側から外側へ描き、行4と行5でそのうちの1つのカラーコードを黄色っぽい色(赤、緑、青の各輝度が4、5、2となる色)にし、残りを黒(背景と同じ色)にしている。そしてこの行4と行5を繰り返すたびに、

※1 ここでは、行6と行7にあるF14のパターンデータを、行1であらかじめDIM文により準備しておいた配列変数D(n)に読みこみ、COPYコマンドによりF14のパターンを画面に表示している。

配列変数にしまったパターンデータを画面に転送する場合のCOPY命令の書式は、COPY配列変数名[, 向き] TO(X, Y), 転送先ページとなる。

(X, Y)は転送先の画面でグ

ラフィックを描きはじめる位置で、「向き」は4種類あり、描き始めの位置からどの方向に向かって描くかを示すもので、0~3の番号で指定する(右の表参照)。なお、番号を省略すると0が指定されるようになっている。

「向き」の番号	描く方向
0	左上から右下へ
1	右上から左下へ
2	左下から右上へ
3	右下から左上へ



燃える!中畑清

RAM8K

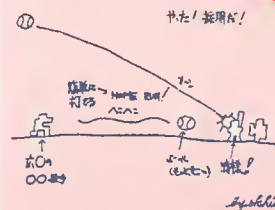
MSX MSX2

遊び方は42ページにあります

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,4,1:R
=RND(-TIME):CLS:VPOKE8204,34:FORI=6688TO
6911:VPOKEI,97:NEXT:PLAY"L64SM500006CAG1
2 FORI=0TO50:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"38382070A87820709898F01C101C22E2000C0C1
F301E22E20838381C3E181824804C2C1C04041A2
1181898DCFC9C3038006060",I*2+1,2)):NEXT
3 FORZ=1TO33:B=0:Y=121:S=-4:PUTSPRITE1,(
8,119),8,0:PUTSPRITE2,(216,119),,3:PUTSP
RITE3,(232,119),8,5:FORI=0TORND(1)*700+9
9:NEXT:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,,I:FORJ=0TO
80:NEXTJ,I:FORI=20TO228STEPND(1)*6+2:PU
TSPRITE0,(I,Y),,6:Y=Y+.1:T=STRIG(0)
4 W=500:IFB=0ANDTTHEENPUTSPRITE2,(212,119
),,4:IFI<200THENB=1ELSEM=INT(ABS(I-216))
:PLAY"GB2":A$="" OUT !":F=-.05:GOTO6
5 NEXT:A$="STRIKE":PLAY"CEC4":I=-8:GOTO7
6 IFM=0THENA$="HOMERUN":H=H+1:S=-12:F=6E
LSEIFM<3THENA$=" HIT !":O=O+1:S=-6:F=2
7 FORA=ITO4STEPS:PUTSPRITE0,(A,Y):Y=Y-F:
NEXT:C$=CHR$(27)+"Y*~":PRINTC$:A$:PUTSPR
ITE0,(0,-9):FORI=0TOW:NEXT:PRINTC$:SPC(7
):NEXTZ:LOCATE4,9:PRINTUSING"##あな` HR##
た`りつ.###":O+H:H;(O+H)/33:POKE-869,1:RUN
  
```

By 7. Ishii



6月29日、ぼくが帰宅すると、そこにはMSX・FANの速達があった。これがあの夢にまで見た採用通知か!と感動しながら開けてみた。すると、なかの通知には「まものクエスト」と書いてあった。不安になって問い合わせてみると、ほかの人のプログラムでした。ところで、この「燃える!中畑清」では、ピッチャーが中畑清選手で、ピッチャーが広〇の選手ということになっていますが、ほかの球団の選手にしたい場合は行3の最初のスプライト表示のカラーをてきと〜に変えてやってください。それではまた……。

通知には「まものクエスト」と書いてあった

変数の意味

■スプライト座標

Y……ボールのY座標
S、F……ボールの座標増分

■その他の変数

A、I、J、Z……ループ用(IはボールのX座標もかかえる)
A\$……メッセージ表示用
B……バットフラグ(0=ふっていない、1=ふった)
C\$……表示位置指定用(エス

ケープシーケンス)

H……ホームラン数
M……バットとボールの距離
O……安打数
R……乱数初期化
T……トリガー入力用
W……ウエイト(時間調整)用

プログラム解説

①初期設定 ■■■

●初期設定●ゲーム画面作成●キャラクタの色設定

②スプライト定義

●スプライトパターン定義

③ピッチング ■■

●ピッチャー、バッター、キャッチャー表示●投球●ボール表示●トリガー入力

④バッティング ■■

●バッティング処理●バッティング判定処理1(アウト)



④ナイスバッティング!

⑤ストライク ■■■

●ストライク判定●効果音

⑥ヒット&ホームラン

●バッティング判定処理2(ホームランとヒット)

⑦ゲームエンド ■■

●打球表示処理●打率等の表示●リプレイ処理



PIERROT

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

好評発売中!

増刊 MSX

プログラムコレクション

①

③

ROM版

定価 5800円。問い合わせ先：テク

4時間3分、1671年春に全国統一

BY OTN



うれしい初採用のOTNです。このゲームは私の所属しているCGAという部活で制作したものです。部員たちにはなかなか好評で、私自身も満足しているので、ぜひ打ちこんでみてください。話はかわりますが、この数ヶ月、わがCGAでは、「信長の野望」全国版が、やたらはやっています。たいていの場合は4人でやるのですが、先日、私は一人でレベル1の長宗我部スピード統一にチャレンジしてみました。結果は4時間3分、1671年春に全国統一をだしました。みなさんも挑戦してみてください。

```

1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINT A-Z:
CLS:KEYOFF
2 M=0:X=80:Y=20:XI=8:YI=0:DI=1:SC=0:CO=0
:E$=CHR$(27):FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
SCREEN2,0:VPOKE&H3800,128:S=STICK(0):IFS
>0THENF=S+1ELSEF=4
3 RESTORE:PUTSPRITE0,(X,Y),2:FORI=0TO13:
READS:SOUNDI,S:NEXT:FORI=1TO1500:NEXT
4 X=X+XI:Y=Y+YI:YI=YI+1:PUTSPRITE0,(X,Y)
,CO+2:P=POINT(X,Y):IF(P>1ANDP<>CO+2)ORX>
255ORX<0ORY>191ORY<0THENR=0:A=15:GOTO7
5 S=STICK(0):IFS=-DI*2+5THENDI=-DI:FORI=
0TO7:CO=(CO+1)MOD14:PUTSPRITE0,,CO+2:XI=
DI*COS(3.14*(60-I*8)/180)*12:YI=-SIN(3.1
4*(60-I*8)/180)*12:SOUND1,I:S=STICK(0):I
=-I*(S>0)-8*(S=0):NEXT:CIRCLE(X,Y),F,CO+
2:PAINT(X,Y),CO+2:SC=SC+CO:M=X
6 SOUND0,Y:SOUND2,SCMOD256:SOUND4,255-AB
S(X-M):SOUND13,9:GOTO4
7 VPOKE&H1B00,208:FORI=1TO15:R=R+I:CIRCL
E(X,Y),R,8:A=A+(I>5):SOUND8,A:NEXT:FORI=
0TO1500:NEXT:SCREEN1:PRINT$"Y()SCORE..."
SC:GOTO2:DATA,,,100,,,56,15,16,16,,,60,

```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ドットの座標

XI、YI……ドットの座標増分

分

■グラフィック座標

F……ドット停止位置に描かれる円の半径

R……爆発円の半径

■その他の変数

A……効果音消去(PSGのチャンネルAのボリュームの値:行7で爆発円を描きながら、チャンネルAのボリュームを徐々に小さくしていく)

CO……ドットの色

DI……ドットの移動方向

E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る

I……ループ用

M……効果音用

P……ドットの移動先の色

S……スティック入力用

SC……スコア

プログラム解説

①初期設定1

●初期設定1

②初期設定2

●変数初期設定●ゲームスタート判定(トリガー入力)●初期設定2●スプライトパターン定義(ドット)●レベル設定(ドット停止位置に描かれる円の半径の大きさを決める)

③ゲームスタート

●ドット表示●効果音用データ読みこみ●効果音発生(PSGの各レジスタにデータを書きこむ)



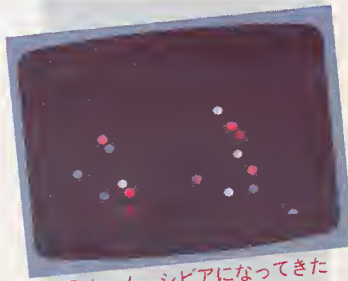
む)●ウエイト(時間調整)

④ドット移動

●ドット移動●ドット表示●ゲームオーバー判定(ドットと円の接触およびドットのはみだし判定)

⑤ドット反転

●ドット反転方向判定処理(スティック入力)●ドットの色を変える●ドット表示(停止時)●



●ウーム、シビアになってきた

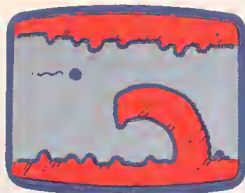
ドットの座標増分計算●効果音発生●ドットが停止していた位置に円を描く●スコア計算

⑥効果音

●効果音発生●行4へ飛ぶ

⑦ゲームオーバー

●スプライト消去●爆発表示●効果音消去●スコア表示●行2へ飛ぶ●効果音用データ(行3で読みこみ)



さらなんだ

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は43ページにあります

BY 大沢元春

デベデベしている私です



3か月連続4度目の採用で1人で常連になったと思ってデヘデヘしている私です。このゲームは、プロミネンスの処理がうまくできなくて、途中で作るのをあきらめたのですが、論理演算との出会いで、なんとかすることができました。話はかわって、今回は友達の大目君を紹介します。大目君は、17才で野球部に入っていますがレギュラーではありません。彼の好きな歌手は、相川恵里と小川範子と我妻佳代と数をあげたらきりがありません。女だったら誰でもいいというのが彼のモットーだそうです。それでは、さようなら。

```

1 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:DEFINT A-Z:SETPAGE
E0,1:CLS:CIRCLE(80,50),25,8:CIRCLE(80,50),
17,8:PAINT(99,50),8:LINE(0,90)-(180,140),
8,BF:FORI=0TO180:R=RND(1)*5:LINE(I,R+90)-(I,R+135),0:NEXT:COPY(0,90)-(70,140),
1TO(180,90),1:OPEN"GRP:"AS#1
2 SETPAGE,0:CLS:PAINT(0,0),8:X=99:Y=X:M=0:L=2:Q=0:E=0:SPRITE$(0)="♠":SPRITE$(1)="`わ0":ONSPRITEGOSUB6:SPRITEON:R=RND(-2)
3 FORI=1TO180:COPY(I,90)-(I+70,140),1TO(90,90),0:S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3)*2:Q=Q+L:COPY(99-Q,20+P*60)-(135-Q,50),1TO(E-Q*1.5,110+P*10),0,OR:IFQ>75THENE=RND(1)*50+130:P=RND(1)*2:Q=0:SOUND6,13:SOUND7,135:SOUND8,16:SOUND13,9:SOUND12,70
4 M=M-3:IFM<90THENM=160:N=RND(1)*43+90
5 V=V+L:Y=Y+(1+STRIG(0)*2)*2:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:PUTSPRITE1,(M,N),9,1:IFPOINT(X,Y)=8THEN6:ELSENEXT:BEEP:L=L+1:GOTO3
6 SPRITEOFF:FORI=0TO50:LINE(X,Y)-(RND(1)*255,RND(1)*200),IMOD16:NEXT:PSET(55,80):H=H+(H-V)*(H<V):PRINT#1,"HI-";H;"SCORE";V:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:V=0:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO2

```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ドットバイパーの座標

M、N……フェニックスの座標

■グラフィック座標

E……プロミネンスの初期座標

Q……プロミネンスの座標

■その他の変数

H……ハイスコア

I……ループ用

L……プロミネンスの速さ

P……プロミネンス表示位置決定フラグ(0=下側、1=上側)

R……乱数設定用

S……スティック入力

V……スコア

プログラム解説

①初期設定

●初期設定●ゲーム画面作成1

②スプライト定義

●ゲーム画面作成2●変数初期設定●スプライトパターン定義

③プロミネンス表示

●スクロール処理●ドットバイパー横方向移動処理(スティック入力)●プロミネンス表示●効果音

④フェニックス移動

●フェニックス移動処理

⑤ドットバイパー表示

●ドットバイパー縦方向移動処理(トリガー入力)●ドットバイパー、フェニックス表示●ゲームオーバー判定

⑥リプレイ

●ゲームオーバー処理●スコア表示●リプレイ処理



プロミネンス無事通過!

●おまけリスト『2G』MSX MSX2RAM8K

```

1 S=0:Y=99:D=1:W=256:Q=0:COLOR15,1,1:SCREEN2:LINE(0,100)-(256,97),10,B:FORJ=0TO1:FORI=QTOWSTEPD:PSET(I,Y),3:Y=Y+STRIG(0)*2+1:S=S-(POINT(I+D,Y)=10):NEXT:D=-1:SWAPQ,W:BEEP:NEXT:SCREEN0:PRINTS:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN

```

このプログラムは、作者から「さらなんだ」と同時に投稿されたものです。1行プログラムとして良くできていたため、おまけのリストとして掲載させていただきました。

【遊び方】画面の端から端まじを往復するあいだに線を何回横切れるかを競う。

【キー操作】スペースを押すとドット上昇、はなすとドット下降。リプレイはカーソルキー。





ミニマラソン

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0,0:WIDTH30:KEYOFF
:DEFINT A-Z:B=200:FORI=0TO1:FORJ=0TO7:REA
DA$:S$=S$+CHR$(VAL("&h"+A$)):NEXT:SPRITE
$(I)=S$:S$="":NEXT:VPOKE&H200C,60:VPOKE&
H2010,119:VPOKE&H200F,153:E$=CHR$(27)
2 CLS:PRINT$"Y3'BEST TIME "B"分":W=18:P=
1:TIME=0:DATA 30,30,74,B8,30,28,C4,4
3 M$="~~~~~START!~~~~~1
0km~~~~~D~~~~~20km~~~~~
~~~~~30km~~~~~D~~~~~
~~~~~40km~~~~~GOAL!!"
4 FORD=1TO142:LOCATE 8,5:PRINTMID$(M$,D,
12):F=-(F=0):PUTSPRITE0,(88,31),15,F:S=S
TICK(0):P=P+(S=7ANDP>0)-(S=3ANDP<18):LOC
ATE0,10:PRINTUSING"SPEED##";P;;PRINTSTRI
NG$(P,128)"":IF0>18-PTHENW=W-1:0=0
5 LOCATE 0,12:PRINTUSING"POWER##";W;;PRI
NTSTRING$(W,122)"":0=0+1:IFSTRIG(0)THE
NW=W+(W>1):IFMID$(M$,D+2,1)=""D"THENW=W+9
6 BEEP:IFW=0THENPRINT$"Y0*RETIRE...":GO
TO8ELSEFORI=180TOP*10STEP-1:NEXTI,D
7 T=TIME/10:PRINT$"Y0)TIME "T"分":IFB>TT
HENB=T:DATA 18,18,38,8,1C,18,18,28
8 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
    
```

変数の意味

A\$.....スプライトパターンデ
ータ読みこみ用
B.....ベストタイム
D、I、J.....ループ用
E\$.....エスケープシーケンス
用: CHR\$(27)が入る
F.....ランナーのパターン切り
換え用



M\$.....コース表示用
O.....体力を減らすカウンタ
P.....スピード
S.....スティック入力用
S\$.....スプライトパターン定
義用
T.....タイム
W.....パワー

プログラム解説

①初期設定

●初期設定●スプライトパター
ン定義●キャラクタの色設定

②ベストタイム

●ベストタイム表示する●変数
初期設定●スプライトデータ(行
1で読みこみ)

③コース

●コース設定

④画面表示1

●コース表示●ランナー表示●
スピード設定(スティック入力)
●スピード表示

⑤画面表示2

●パワー表示●トリガー入力判
定処理●ドリンクを取れたかの
判定処理

⑥リタイア

●リタイア判定処理●ランナー
の加速

⑦ベストタイム

●タイム表示●ベストタイム処
理●スプライトデータ(行1で
読みこみ)

⑧リプレイ

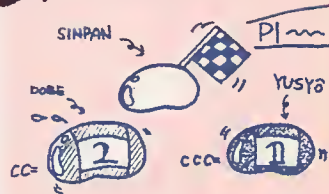
●リプレイ処理

RAM8K

MSX MSX2

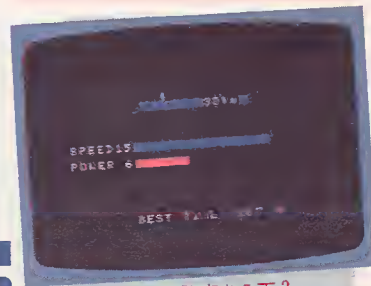
遊び方は44ページにあります

BY ChoCo



『激ペナ』を 手に入れました

最近、『激ペナ』を手に入れました。い
やーすごいですねえ。ほくの友人は本
当に野球ゲームなのか? と感心して
おりました。ほくも完全にハマリきつ
てしまい、BASICが起動しなく(させ
なく)なって困っています。



↑そろそろ胸突き八丁?



好評発売中!

増刊 MSX
プログラムコレクション

①

③

ROM版

定価5800円。問
い合わせ先
ポリソフト
03-43214471



ジャンプリ

JAMPRI

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```

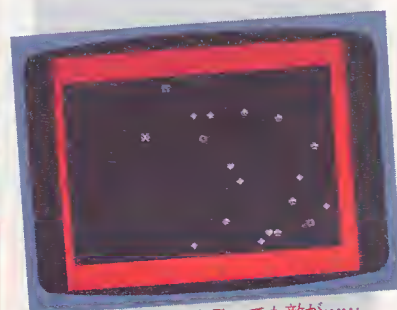
1 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR15,1,8:CLEAR99,&
HC7FF:U=&HC800:DEFUSR=U:DEFUSR1=U+32:DEF
FNA=6144+X*8+(Y*8)*32:FORI=0TO77:POKEU+I
,(ASC(MID$("Q1Kkz0wSSSnz0y2n)0Snz0nh2y&y
4n)0Sj('n)0QEHAP0*6Bn)0I0*QPHA"71y2n)0Q~
7A-H1y2m0",I+1,1))-48)AND255:NEXT
2 SPRITE$(0)="ぬ$~けろ$ぬぬ$~び~♡~めろ$とNほた~
るん0とほ$":VDP(1)=96:DEFINTC:VPOKE8208,177
3 X=99:Y=9:VPOKE6917,0:VPOKE6291,128
4 PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),2+C,2+C:GOSUB5:C=
USR(1-C):VPOKE6303+INT(RND(1)*19)*32,128
+RND(1)*5:GOSUB5:S=STICK(0):A=A+(S=7ANDA
>-9)-(S=3ANDAK<6):B=B+1:X=(X+A)AND255:Y=Y
+B:IFVDP(8)=191THEN6ELSE4
5 S=VPEEK(FNA):IFS=32THENRETURNELSEIFS<1
32ANDY<186THENS=S-127:PLAY"S905M999L32"+
MID$("CDEFGA",S,3):T=T+S:B=-8:VPOKEFNA,3
2:RETURN
6 PLAY"S9M4000L16CDEDEFCEDCDC":H=H-(H<T)
*(T-H):FORI=1TO32:C=USR1(0):VPOKE6463,AS
C(MID$("GAME OVER SC"+STR$(T)+"HI-S
C"+STR$(H),I,1)+""):NEXT:A=0:FORI=0TO1:
PUTSPRITE0,(X,Y-40+(A-6)^2):A=(A+1)MOD13
:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:A=0:B=0:T=0:GOTO3

```



これにて失礼

うわ〜い。採用された。初採用だ。いつのまにか13本も送っていた。初めて送ったときから半年近くたった今日、郵便受けのなかに速達がついていた。いろいろ恥なことを書いてしまうとまずいので、これにて失礼。



さて出陣、いざ出発、でも敵が……

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。打ちこみ終わったらいったんセーブしたのち、RUNするようにしてください。

また、行2にある「■」は、キャラクタコード&

HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。あらかじめ、KEY1, CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……主人公の座標→-4して表示

A、B……主人公の座標増分

■その他の変数

C……USR関数呼び出し用

FNA……ユーザー定義関数(主人公のVRAMアドレス)

H……ハイスコア

I……ループ用

S……スティック入力/主人公の座標上のキャラクタコード

T……スコア

プログラム解説

①初期設定

●初期設定●マシン語書きこみ

②スプライト定義

●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定

③変数初期設定

●主人公の初期座標●敵の初期X座標設定

④表示

●主人公表示●敵移動●画面横スクロール処理●アイテム表示

●主人公移動●敵と主人公の衝突判定

⑤衝突判定

●主人公とアイテムの衝突判定処理

⑥ゲームオーバー

●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

■マシン語解説

&HC800~&HC826

敵移動(USR)

&HC827~&HC84D

横スクロール(USR1)



まものクエスト

RAM32K(ディスク不可)

MSX MSX2

遊び方は36ページにあります

リスト1

```
10 CLEAR 4000,&HD000:DEFINT A-Z:SCREEN 1,
2:COLOR 15,0,0:KEYOFF
20 Q$=CHR$(27):Z=&HDB00
30 WIDTH14:PRINT Q$"Y"!MAMONO QUEST"
40 PRINT Q$"Y" "STRING$(18,192)"イイイイタタイ
タタイタタイイイイ"STRING$(17,192)
50 PRINT Q$"Y"!TPM.CO 1988"
60 A=&HF300:DEFUSR=A:FOR I=0 TO 48:POKE
A+I,VAL("&H"+MID$("&2AF8F70610114818C5011
000E5D57CFEDB3804FEF23808EB3EC0CD5600180
3CD5C00D121200019EBE101600009C110D8C9",I
*2+1,2)):NEXT
70 A=&HF331:DEFUSR1=A:FOR I=0 TO 53:POKE
A+I,VAL("&H"+MID$("&213BF21100DB0620C506
06C54E0608CB21EA838023EC0121312E5215F00
19772377E11310E9C12310E1E521600019EBE1C1
10D4C9",I*2+1,2)):NEXT
80 FOR I=384 TO 719:V=VPEEK(I):VPOKE I,V
OR V/(1-(I MOD 8*3)):NEXT
90 FOR I=0 TO 12:READ A$:FOR T=0 TO 13:V
POKE 1312+I*32+T,VAL("&H"+MID$(A$,T*2+1,
2)):NEXT:NEXT:VPOKE 8213,202:VPOKE 8214,
149:VPOKE 8215,181:VPOKE 8216,87:VPOKE 8
217,172:VPOKE 8218,156
100 A=&HF238:FOR I=0 TO 13:READ A$:FOR T
=0 TO 13:POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,T*2+1,2
)):A=A+1:NEXT:NEXT:A=USR1(0):U=200
110 FOR J=0 TO 11:READ X,A$:FOR T=1 TO L
EN(A$)+1:GOSUB 180:S=VAL(MID$(A$,T,1)):X
=X-(S-2)*(S-5)-(S=6)*192:NEXT:NEXT
120 U=176:FOR J=0 TO 2:READX:GOSUB180:NEXT
130 A=&HD000:FOR I=0 TO 14:READ A$:FOR T
=1 TO 29:B=VAL(MID$(A$,T+1,1)):FOR U=0 T
O B:POKE A,ASC(MID$(A$,T,1)):A=A+1:NEXT:
T=T-(B>0):NEXT:NEXT:A=A-3
140 FOR I=0 TO 17:POKE A,66:POKE A+1,71:
POKE A+2,67:POKE A+3,71:A=A+4:NEXT:FOR I
=0 TO 7:POKE A,66:A=A+1:NEXT
150 FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR T=0 TO 3:POK
E A,ASC(A$):POKE A+1,65:A=A+2:NEXT:NEXT
160 FOR I=0 TO 31:READ A$:U=ASC(A$):FOR
T=0 TO 3:POKE A,U:A=A+1:NEXT:POKE A-2,65
:NEXT
170 PRINT:PRINT" LOADING":CLOAD
180 I=679+X+Z:POKE I,U:POKE I+1,U+4-4*(U
=200):POKE I+96,U+8+4*(U=200):POKE I+97,
U+12:RETURN
190 '----- MAP
200 DATA 000000005400000000,FFDFFFDFDFFF
FB,,3D07400F001F0F0F,C0C240F840F8FCFC,1F
01797D3E1F0F00,F85050574EFCF800
210 DATA FFEF97FFF3FF9DFF,,0020010302230
60F,0E4F1E1F1E3F3F00,00108042C040E070,B2
50A858A8AC5400
220 DATA 00000000000001860000000081307
230 DATA 8000000001822001E1C01818F1C7
240 DATA F0701800F3FFFC70102BE3FFFE38
250 DATA 100BE7FFFE1C182307FFFF3C1802
260 DATA 07C1FF1818100C003F0038007C00
270 DATA 0E003806F80006003C0FF8000400
280 DATA 3C0E78100C003C1E30103E001F1F
290 DATA 00107F801FFF80007FC01FFF8000
```

BY TPM.CO

TPM.COが半年か
けたへんなRPG、「ま
ものクエスト」を發表
します。さまざまなイ
ベント/ ゴキゲンな
BGM/ 町や城はな
いけれど、へんな魔法
や登場人物がいっぱい
です。このゲームは、
「こんな魔法があつて
もいいじゃん」とか「こんなやつがいて、こんなことするとおも
しれーな」という考えから出発したので、かわったRPGとな
りました。BGMはウチのピアノで作曲したなかから気に入
てる曲を選びました。このゲームをプレイした感想をよせ
てくれた方の中から4名にオリジナルテレカを差し上げます。
※「まものクエスト」感想文のあて先は編集部。締め切りは9月
30日。送られてきた感想文は編集部のほうで責任をもって作者
のTPM.COくんに渡します。



「まものクエスト」
を
發表します

好評発売中!

増刊 MSX

フロッグ

ラム

コレク

ション

①

③

ROM版

ボリソフ

ソフト

5800円

3

4

5

```
300 DATA 7FC01FFF80007FC01FFF01007FC0
310 DATA 1FF80000FFC00FF00000FFC00FF0
320 DATA 0000FF800FF00001FF0007F81C03
330 DATA E000007E7F5FC00000003E000004
340 DATA 00001C0000000000000000000000
350 DATA 0000000000000000000000000000
360 DATA 2399,666466646646,317,6060,1855,
0,521,060,339,444464444646,561,6,2657,60
6066646,2471,646646,3621,60,4357,4,1869,
60646,1871,464606, -287,2279,4165
370 '----- BGM
380 DATA KJH3AJKJH2AJK6AK2AJ2AK6AAZ6G
390 DATA GHIIHHGLAKAKIHGGHHIIHKNAMAM
400 DATA KIGGHHIIHHGLAKAKIHIKKMMIKNNA
410 DATA MAMKIG7A7RAAQA3MA6RAARARRQMAA
420 DATA A2GHI3A9RST3A3MUMUMUMUOAPAAAR
430 DATA AARARPAOPOAAMMAAKKA2JHKAHA
440 DATA AKHKAMA0A00AAMMA6GGHJOA0AAR
450 DATA AARARPAOPOAAMMAAKKA2JHAAFAH
460 DATA JAKKAAJAAHJKA6KPA0APOME8AEHH
470 DATA EEJHG2ACEHGHG3AE8AEHHEEJHG2A
480 DATA CEHGHG2HJK4AMMO4A0A0OS2ARRSR
490 DATA R20MK3AKMOK4AMOP0POMKJ2AG2A
500 DATA W6AV4AVVBBABBAB7ZBZBZBZB7G
510 DATA AFADACAGFAEA3GAFADACAEDACA3GA
520 DATA FADACAGFAEA3GAFADACAEDACA3UUU
530 DATA K,K,H,H,F,F,G,G,K,K,H,H,F,G,K,K
540 DATA Z,Y,X,X,B,B,B,B,Z,Y,X,X,B,B,B,B
,Z,Z,Y,Y,X,X,B,B,W,W,X,X,B,B,B,B
550 '-----
560 '----- MAMONO QUEST
570 '----- TPM.CO SOFT WORKS 1988
580 '----- LIST1 (FIRST SETTING)
590 '-----
```

リスト2

```
10 GOTO 100
20 DD=DD+1:DD=DD*(DD<128-(PP=48)*16)
30 PM=M(PEEK(DD+PP-12288)-65-MC):PB=M(PE
EK(DD+PP-11840)-65-MC)
40 SOUND 1,PM*256:SOUND 0,PMMOD256
```



```

520 I=(AA AND AF=0):G=A+50*T+800*I-100*(N=5)-RR*(N=7):RR=-RR*(N<>7):KN=KN-(N=4):KF=-KF*(N<>8):AF=AF-I:KN=-KN*(N<>5)
530 KK=KK*(N<>9):KO=-KO*(N<>17)
540 H=H-(20-H)*(N=10):M=M-(MT-M)*(N=10)
550 IF N=5 THEN POKE E,0:IJ=168
560 HH=-HH*(N<>18):POKE -10442,-18*HH:AS="":IFN<5 THEN AS=J$(53+N-T*2-K*5-6*AA):AA=0 ELSE AA=0
570 GOSUB 930:GOSUB 1040:GOSUB1010:A=USR(X+Z):MC=0
580 IF AA=0 AND N-2 THEN V=-V:W=-W:B=-B:S=1:I=IJ:GOTO 270
590 GOTO 250
600 '—— STATUS PRINT ——
610 GOSUB970:PRINT Q$"Y% "SPC(98)Q$Y% ふきーJ$(149+O)Q$Y( おかね-$G:Q$Y% たいりょく-H:AS="
620 IF MM>0 THEN GOSUB 920:AS="怪い"+AS:Y=1:GOSUB 1040
630 GOSUB 80:U=USR(X+Z):GOTO 250
640 '—— FIGHT
650 WW=2*O-(O=0):IF (O<>5)+(N<>22)=-1 THEN WW=1
660 IF N=2 THEN DD=0:PP=48:N=21
670 T=(KF<0):U=T-KO*(T=0):MB=-5*(N=25 AND KO=1)
680 IF U+(RD>5) AND N<>25 AND N<>20 THEN B$=J$(U+90):I=0:GOTO 700
690 AS="0-なくん! 1-00あい 2-怪い":GOSUB 1040:I=K:B$="
700 IF I=0 THEN II=(RND(1))>.8 AND U+HH+(RD>5)=0:A$=B$+"やいさおの のさこよ!" +J$(-II*92):GOSUB 1040:AS="":IF II THEN 760 ELSE A=A0:N=3:GOTO 750
710 IF I=2 THEN IF MM=0 OR M<1 THEN 690 ELSE 840
720 AS="やいさおね たいくんか!" +STRING$(WW,65)+J$(-148*(N=30)):GOSUB1040:C=C-WW:IF C>0 THEN 760
730 PUTSPRITE0,(0,208):MC=0
740 L=L+1:I=(L MOD 6=0 AND MM<7):MM=MM-I:MT=MT-I:A$="ほめね! ちよちく! Cやいさおの ほめね! おろの かん ねめちね えちむ" +J$(93-I*2-(N=22)-(N=5)*3):RR=RR+R:RD=RD+1:RR$=RR$+"て "+R$:MF=(N=22):POKEE,0:AA=1
750 DD=127:PP=192:GOTO 570
760 I=MB:MB=-MB*(RND(1)<.7):IF I THEN AS=J$(106+MB):GOSUB1040:GOTO 690
770 IF KF=0 AND RND(1)>.8 THEN KF=(N>31)*(N-31)
780 AS=R$+" ね たいくんか!" +J$(N+17):GOSUB1040:H=H-D:GOSUB 930:IF H>0 THEN 690
790 II=(N=20)-(N=29):A$=J$(104+II):KO=KO OR -(II<0):H=20:KK=0: IF II THEN 750
800 GOSUB1040:INTERVAL STOP:CLS:GOSUB970:VL=0:GOSUB 70:FORI=0TO5000:NEXT:KF=0
810 AS="C0ン-D0ン-D0ン-DCきンDきンDきンDDCおんまDおんまD":MC=0
820 H$="ええ やいさお! Cたおよちかりての とわてあいはゆるごさんお! Cほよき たおけねね ろおめてかよ!」」Cろさねろおあけの 」」」」"+A$+A$+A$:GOTO 1250
830 '—— MAGIC
840 GOSUB920:GOSUB1040:TT=K
850 IF TT=0 OR TT>MM THEN 690
860 Q=0:FOR I=12 TO 17:SOUND S(I),T(I):F OR U=0 TO 90:NEXT:Q=38-Q:VPOKE 8213,Q+202:NEXT:I=(ME AND 2^(TT-1))=0)
870 GOSUB 70:AS=J$(61+TT):GOSUB 1040
880 AS=J$(68+TT-II*7-(N>28 AND N<34 AND TT=1)*(N-22)):UU=0
890 IF TT=2 AND II<0 THEN HH=-1:UU=1

```

```
890 IF TT=2 AND II<0 THEN HH=-1:UU=1
```




●7月号F・F・B当選者② 「THEプロ」

2060 DATA ルーニーはてな あいたじ」」CのわDのわDCのあ と
えよゆ

2070 DATA やいさおの nnn●wwさつさほよ°！！、やいさおの たおよ
かつ °えろ°！！、やいさおの えさほく ひんち○ンわ● おろころ°！！

2080 DATA ほめねの ろるな おうよ°！、ほめね。えうう」」、ほめね。お
ぬさんおー、ほめねの ほ°んかんろつあり、ほめね。んよかとたおーわ！、ほめねの
かすんち さつあり

2090 DATA ひんかも、のこわなわ、さいいなわ、あわらなわ、さいいなわ、た
ゃいいい、くおしろうも、あさお、であるも

2100 DATA もてつも、はて、はて、はて、はて、はて、はて、はて、んよあきんほ、
ろと、あま、めゆえさ、やいさお、ほえい

2110 DATA あわてき、とわの°せんき、れーるよあ、ふわとかさ、あねささ
かわねお°ほろ、えさいろ

2120 DATA らんね°あきんわ、えおほ、のろぬしつま、°わ°わ°にか、のわ
ずけ、ねよあに、えそ°つけ、Cんら● しいはか もよちく°

2130 DATA ひらて、きんぞ°くは°っと、くさりか°たな、せいき°のけん、
て°かいいわ、いしのつるき°

2140 DATA 0C0F07010010180F0D7D0D000F0F00
00CEFCFB8C1C080EFEF803E00763400FC00、3060E
2E3E5E5E763F31F656F07070EF0000A0D0E0B0F
0E0FEF3FFE9EBFE3078

2150 DATA 0000000000004000000002027A7A3F15
00A0A0A00000A000808000A0A3AAFE5400、3D6F0
00F1F001F0F0F1F0000283F0F000000000F8FC00F
8FCFCF800030EEFEFC00

2160 DATA 0000070C080818080F171A1F3F3F1F
000000E07038380C60D838F8989CFCC00、00000
00007050707000000000000E0E1E00000008040C
08000000E00E0E00070

2170 DATA 1C1F1B323F0E0C1F3F707079203F73
00C0C0CC4EC40E0F84CFCFE4BE7CE08000、00000
00000311700003F0F0601F000000000000004EC00
00E08000E40C0000000

2180 DATA 687830636566777B33717071E0F1C0
3CB0E06E3D3B3F66E66C707478343013C、03010
000000000040C0E0F0E1F1F3F00E040000000000
0101838BB87CF7CFE00

2190 DATA 0000171A1F0F0000C00000000000E1E
00000040C0C68E1CFEFE3C00000000000000、0F1F0
010007FFFD51F1A1F0F0F000000C0F8000000C8E
800000C4F8F0F8783800

2200 DATA 00000B1B3F0F033F7FFFDFDF700039
7B000020A0ECCC0CF0E0E080000008080、1F2F0
00000000000000000000000F0F0000C0E4EE6E13131
3030F1F1F1F9F8E0E04

2210 DATA 0000000868CCCE6C601010000000000
000000BCACF8F860FEF6F6F67673130000、01020
00000000000C0E0F0FE7F7F3F0F54FE828307070
7010101000080E0F0E0

2220 DATA 4040C46E6BCDCF676806616F0000E0
F000040E0B070FC03E697FD2713E0078、070F0
7010000000097791E101F191100F0F8FC0C1C0C0
000C0B6802CAEC0F800

2230 DATA 00000000000C060707E2BFFF7E0D0703
061C02021446D5DA2D3AF7BA37FDE63366、00000
000000000008150000000000000000000000000
0C040004040000000000

2240 DATA 0002001038100001030C7C790F0707
000000103810000084C0C0C0080FC1800、00000
0000000000061C33030770381800000000000000
00000303038FC00E00

2250 DATA 0701026GF00030C011F3301373C30
103CC0C080E263020CF0D0800000000000、00000
00000000000000000000000000003010103030E
1000C2070E0F80C081E

2260 DATA 005022610F02000502542050010200
00001488160085021E0A00A045C2AE0500、00000
000000000000000000000000000000000000000
000000000000000000

2270 DATA 000002060F0300030003062C3D0000
03000000F0F0F070E080F81808EC060060、03070
000000003507020010300010300F0F8180C0C0C0
D0600000FE000E0000

2280 DATA 0001052A172F312E492F5B2D473B01
00004050AAF47A8C7492F4D294E2DC8000,02084
00000400480F8F18B0078329282008000001002
071F0F1D8B1E0C09414
2290 DATA 06070F69E7C1E17F183020A0E2F3DB
0F70F0F098E08080F0F838F8D81B3FFEE0,00000
000080E0600070F1F1F1F0C0700000000001870C
00000C080A0E0C08000
2300 DATA 0003046FDFC7F9F830000703387979
E00080C0F0F0EE8F07073F68600E0F0FC,07080
000000007070F0F00C070600000D0703808080F
0F8F8F80070FC080000
2310 DATA 000161C1C1C1C17E3F3F3F31606060
30000890F068F838F008F0FC4C2606030,00000
00000000000000000E0C0C060300040C0404040
0387038380C06060480
2320 DATA 1C21231707E4FC0705364848484430
1EF8FCFEFEFEFEFEFC98808041000068,00101
00000030178000024242430000703C1E0E0F0F0
F0707474E403E000000
2330 '----- STATUS DATA -----
2340 DATA 0,0,0,0,0,0
2350 DATA 5,10,24,5,0,4000,6,15,0,0,0,0
2360 DATA 14,15,80,9,84,0,10,5,6,4,12,5
2370 DATA 6,10,4,1,1,2,11,9,36,8,0,3000
2380 DATA 11,12,3,1,41,1,6,14,4,5,6,7

2390 DATA 10,15,12,9,65,100,15,14,20,5
2400 DATA 32,20,2,0,20,3,2,15,11,6,18,6
2410 DATA 64,20,11,8,12,6,34,4,0,12,14
2420 DATA 16,5,80,70,11,2,40,4,0,1,9,6
2430 DATA 20,6,8,40,9,6,24,5,0,500
2440 DATA 760,2279,1223,4165,101,-287,76
2,2283,1225,4169
2450 DATA ええ やいさお!C中きせん ほえい! °えさつきろ!C°
きこわ はて°たおん おろ● みおろ°おん さお°わとあてて」
2460 DATA ひんかめ もてんめ まとゆれけれんりせんCろさよわつわ
おなとり て」Cやいさお えほうなの あわさおてりせん!
2470 DATA ひのののDDDCやいさお.と とな°」」 きんよDDCひ
んかも えほう°なめもろ!DDDDCやいさお.きせえ!!AAAAA
2480 DATA せさおきと!もよほうよ!!DDDDAAADDDDDADDD
ADDDDDDCひののの」」ののの」」
2490 DATA ,,,STAFF,,SCENARIO,ART DESIGN,
MUSIC COMPOSED,PROGRAMED,,IKUSHI TOGO,,
,DEVELOPMENT,,SHINYA TOGO,,PRESENTED B
Y,,TPM.CO SOFT WORKS,,,,,,
2500 '-----
2510 ' MAMONO QUEST
2520 ' TPM.CO SOFT WORKS 1988
2530 ' LIST 2 (MAIN)
2540 '-----

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。リスト1、2とも打ちこみ終わったらセーブしたのち、RUNするようにしてください。とくにリスト1の行60~70のMID\$文のなかにあるマシン語データ用の文字に注意して打ちこんでください。

また、このプログラムはディスクに対応していません。プログラムはカセットテープにセーブ

ブ(保存)してください。プログラムはメモリ節約のためリスト1、リスト2の2本に分かれています。2本とも走らせないとゲームが遊べないので注意してください。

プログラムのセーブは、はじめにリスト1をセーブして、そのあとに続けてリスト2をセーブしてください。リスト1、2が続けてセーブしてあればファイル名はなんでもかまいません。

さらに、リスト2の行1620~1840のDATA文のなかにある[A]はキャラクタコード&HA0の特殊な空白なので、このままでは打ちこめません。あらかじめKEY1, CHR\$(&HA0)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。ただし、[A]は編集部が識別のために入れた記号で、実際の画面表示では空白になります。

変数の意味

■リスト1

A.....マシン語のアドレスなど
A\$.....データ読みこみ用
I、J、T.....ループ用
Q\$.....エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る
S、X.....キャラクタ定義用

U.....マップデータ書きこみ用
V.....太文字処理用
Z.....マップデータアドレス

■リスト2

A\$(n).....スプライトパターンデータ
C.....敵の体力
D.....敵の攻撃力

DD.....BGMカウンタ
F.....ふねフラグ
H.....ゆうしゃの体力
J\$(n).....ことば用データ
M.....ゆうしゃのマジックポイント
ME.....敵に効くまほう
M(n).....音程データ
PP.....BGM曲目ポイント

N.....キャラクタの番号
S(n)、T(n).....効果音データ
X.....ゆうしゃの位置
※このゲームの変数の意味については作者の意向により最小限の説明に限らせていただきます。

プログラム解説

■リスト1

10~20 初期設定
30~50 タイトル表示
60 マシン語書きこみ1
70 マシン語書きこみ2
80 太文字処理
90 地形、キャラクタパターン設定
100 マップ書きこみ
110~120 山、その他書きこみ
130~160 BGMデータ書きこみ
200~210 キャラクタパターンデータ(行90で読みこみ)

データレコーダーを持ってない方へ

データレコーダー(コンピューター専用のテープレコーダー)がない場合、一般のオーディオカセットレコーダーと右のイラストにあるようなCMTケーブルがあればプログラムをテープにセーブすることができま。CMTケーブルがない人はMSXを購入したお店に問い合わせてみてください。

CMTケーブルとオーディオカセットレコーダーの接続方法については、MSXに付属している取扱説明書などに書いてありますのでそちらを参照してください。ただし、リモート端子(REMOTE、リモコン、REMなどと表示されているミニジャック部分)のないオーディオカセットレコーダーの場合はCMTケーブルの黒い小さなプラグは使用しません。

プログラムをセーブするときは、CSAVE<"ファイル名">

としてリターンキーを押すまえに、レコーダーを録音状態にしてリターンキーを押してください。少し待って、画面にOkと表示されたらセーブ終了。正常にセーブされたかを確認(ペリファイ)するために、テープを巻戻して、プログラムをセーブしたはじめてのところで戻し、CLOAD?"<ファイル名>"としてリターンキーを押してから、レコーダーをプレイ状態に。

Found:<"ファイル名">とセーブしたときのファイル名がでてきて、Okが表示されたら確認終了です。もし正常にセーブされていないときには、Verify errorと表示されるので、レコーダーのボリューム、トーンなどを調整して、はじめてからセーブしなおしてください。



220~350 マップデータ(行100で読みこみ)
 360 山、その他の位置データ(行110で読みこみ)
 370~540 BGMデータ(行130で読みこみ)

■リスト2

10 行100へ飛ぶ

20~60 BGM演奏サブルーチン(6分の1秒おきに呼び出される)

70 BGM音量設定サブルーチン
 80~90 キー入力サブルーチン
 100~110 初期設定
 120~170 各種データ読みこみ
 180 スプライトパターンデータ作成
 190~230 オープニング設定
 240 REM文
 250~350 ゆうしゃ移動
 370~590 誰かと出会ったときの処理

600 REM文
 610~630 ゆうしゃのステータス表示
 640 REM文
 650~910 戦闘ルーチン
 650~680 ゆうしゃが戦えるかの判定
 690 コマンド表示
 700 ゆうしゃ逃げる
 710~720 ゆうしゃの攻撃
 730~750 ゆうしゃが敵をやっつけたときの処理
 760 敵にまほうが効いていくかの判定
 770~780 敵の攻撃
 790~820 ゆうしゃが力つきたあとの処理
 830 REM文
 840~910 まほう処理
 920 まほうの種類表示サブルーチン
 930 ゆうしゃの体力表示サブルーチン
 940 REM文
 950~960 山、船、海などをメモリ上のマップに書きこむサブ



ルーチン

970 スプライト消去サブルーチン
 980~1000 変数N(キャラクタ番号)により登場キャラクタのデータ読みこみ、表示サブルーチン

1010 ゆうしゃ表示
 1020 ストーリー表示
 1030 REM文
 1040~1110 ことば表示

1120 REM文
 1130~1270 データのロード、セーブ処理
 1280 REM文
 1290~1350 エンディング処理
 1360 REM文
 1370~1390 効果音データ(行120で読みこみ)

1400~1540 キャラクタの位置データ(行140で読みこみ)
 1550~1590 音程データ(行150で読みこみ)

1600 REM文
 1610~2130 ことばデータ(行160で読みこみ)

2140~2320 スプライトパターンデータ(行170で読みこみ)
 2330 REM文

2340~2430 キャラクタのステータスデータ(行980で読みこみ)

2440 ロード時に使用する位置データ(行1250で読みこみ)
 2450~2490 エンディング用データ(行1290、1340で読みこみ)

2500~2540 REM文

プログラム確認用データ

使い方は45ページをご覧ください

リスト1

10> 66	20> 241	30> 82	40> 68
50> 76	60> 174	70> 141	80> 231
90> 176	100> 33	110> 211	120> 90
130> 121	140> 90	150> 191	160> 18
170> 227	180> 177	190> 188	200> 232
210> 12	220> 191	230> 20	240> 148
250> 214	260> 212	270> 32	280> 238
290> 0	300> 155	310> 222	320> 28
330> 166	340> 99	350> 144	360> 236
370> 114	380> 187	390> 84	400> 205
410> 186	420> 85	430> 98	440> 14
450> 115	460> 24	470> 57	480> 134
490> 97	500> 17	510> 56	520> 216
530> 245	540> 108	550> 7	560> 27
570> 34	580> 63	590> 7	

リスト2

10> 212	20> 218	30> 73	40> 254
50> 89	60> 78	70> 180	80> 152
90> 101	100> 239	110> 122	120> 143
130> 190	140> 125	150> 166	160> 162
170> 104	180> 202	190> 245	200> 37
210> 242	220> 253	230> 108	240> 83
250> 84	260> 16	270> 168	280> 27
290> 121	300> 107	310> 201	320> 100
330> 216	340> 151	350> 136	360> 245
370> 214	380> 24	390> 41	400> 235
410> 112	420> 9	430> 121	440> 149
450> 201	460> 11	470> 233	480> 60
490> 219	500> 229	510> 4	520> 127
530> 220	540> 174	550> 214	560> 224
570> 129	580> 245	590> 238	600> 69
610> 60	620> 254	630> 118	640> 240
650> 72	660> 236	670> 146	680> 150
690> 212	700> 108	710> 20	720> 230
730> 88	740> 1	750> 118	760> 151
770> 23	780> 64	790> 138	800> 215
810> 48	820> 89	830> 40	840> 69
850> 85	860> 249	870> 91	880> 227
890> 31	900> 228	910> 24	920> 44

930> 24	940> 89	950> 177	960> 89
970> 227	980> 178	990> 98	1000> 142
1010> 143	1020> 96	1030> 170	1040> 100
1050> 162	1060> 9	1070> 112	1080> 104
1090> 133	1100> 38	1110> 214	1120> 13
1130> 3	1140> 134	1150> 240	1160> 176
1170> 121	1180> 43	1190> 211	1200> 209
1210> 100	1220> 27	1230> 70	1240> 161
1250> 60	1260> 82	1270> 188	1280> 69
1290> 165	1300> 109	1310> 205	1320> 217
1330> 41	1340> 92	1350> 119	1360> 135
1370> 36	1380> 220	1390> 85	1400> 146
1410> 73	1420> 126	1430> 133	1440> 247
1450> 136	1460> 176	1470> 89	1480> 8
1490> 91	1500> 113	1510> 234	1520> 191
1530> 240	1540> 12	1550> 12	1560> 142
1570> 79	1580> 167	1590> 130	1600> 180
1610> 1	1620> 253	1630> 111	1640> 200
1650> 221	1660> 28	1670> 10	1680> 184
1690> 11	1700> 85	1710> 185	1720> 227
1730> 105	1740> 20	1750> 111	1760> 100
1770> 50	1780> 210	1790> 164	1800> 228
1810> 41	1820> 248	1830> 204	1840> 183
1850> 166	1860> 97	1870> 155	1880> 121
1890> 135	1900> 44	1910> 139	1920> 212
1930> 197	1940> 97	1950> 216	1960> 145
1970> 73	1980> 228	1990> 69	2000> 111
2010> 196	2020> 161	2030> 197	2040> 222
2050> 254	2060> 133	2070> 201	2080> 185
2090> 97	2100> 131	2110> 133	2120> 74
2130> 25	2140> 111	2150> 135	2160> 96
2170> 174	2180> 43	2190> 211	2200> 19
2210> 87	2220> 164	2230> 162	2240> 115
2250> 34	2260> 111	2270> 117	2280> 89
2290> 69	2300> 145	2310> 43	2320> 190
2330> 235	2340> 220	2350> 233	2360> 138
2370> 34	2380> 171	2390> 121	2400> 70
2410> 255	2420> 100	2430> 118	2440> 21
2450> 194	2460> 90	2470> 169	2480> 206
2490> 243	2500> 129	2510> 159	2520> 216
2530> 165	2540> 129		





SHOPPING

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

by 臼井信之 買い物は計画的にしましょう

突然ですが、私の仕事の紹介をしましょう。
夏は朝4時ごろから兵庫県（明石海峡の西のほうで漁をしています）。パソコンとあまりにかけはなれた仕事をしている私です。ところでこのゲームについてですが、買ひ物は計画的にしましょう。はじめにお金を使いすぎてもとで、わーたりないよ。なつてことにならないようにしてください。



SHOPPING

```

370 IF C<>64 THEN 400
380 IF S=T THEN 460
390 IF S<T THEN 470 ELSE 450
400 IF P=3 OR B<1 THEN 470
410 IF R=3 OR D<1 THEN 450
420 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B,D
430 K=K XOR 1:SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B,D
:SWAP N,M:GOTO 160
440 '      オワリ
450 LOCATE 9,22:PRINT"*+ 1UP WIN! *+":GO TO 480
460 LOCATE 9,22:PRINT"*+ DRAW !! *+":GOTO 480
470 LOCATE 9,22:PRINT"*+ 2UP WIN! *+"
480 PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"T120S0M900004L8GGFEDS14M600L4EDC2"
490 U0=1:FOR I=0 TO RND(1)*7:U0=U0*2:NEXT
U0
500 U1=RND(1)*16:VPOKE336+U1,U0:VPOKE819,7,65
510 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 490 ELSE 90
520 '      ヒョウシ
530 CLS:B$="====":B$=B$+STRING$(18,216)+B$:C$="====":FOR I=0 TO 7:D$(1)=D$(1)+"ミム":D$(0)=D$(0)+"メ":NEXT
540 LOCATE 0,0:PRINTB$:LOCATE 0,17:PRINTB$
550 FOR I=1 TO 16:LOCATE0,I:PRINTC$:CHR$(216):D$(IMOD2):CHR$(216):C$:NEXT
560 LOCATE 0,18:PRINTSTRING$(128,232)
570 LOCATE 0,19:PRINT"♠タ      ト      ネ
ノ      フ      ♣ツツ[10G] ニス[5G] ハヒ[1G] ホ
マ[8G]♠"
580 RESTORE 800:FOR I=0 TO 8:READO,Q,D$:LOCATE O,Q:PRINTD$:NEXT I
590 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B,D
600 LOCATE 3,7:PRINTUSING"###":S:LOCATE 28,7:PRINTUSING"###":T:LOCATE 3,11:PRINTUSING"###":B
610 LOCATE 28,11:PRINTUSING"###":D:LOCATE 4,16:PRINTUSING"###":P:LOCATE 29,16:PRINTUSING"###":R
620 IF K=1 THEN SWAP S,T:SWAP P,R:SWAP B,D:RETURN ELSE RETURN

```

好評発売中！

増刊
MSX
プログラムコレクション
ファンダムライブラリー

①

③

ROM版

ボリソフト ☎ 03-4324471 定価 5800円 問い合わせ先 テク



当選
発表

●7月号ソフトプレゼント当選者②/「アレスタ」= (東京都) 斉藤あゆむ・松本真人 (愛知県) 日高弘貴 (兵庫県) 岡田亮輔 (山口県) 荒木淳 / 「ワールドゴルフ II」= (青森県) 間部まゆみ (岩手県) 高橋広志 (神奈川県) 沢田敏幸 (静岡県) 中山智之 (奈良県) 伊佐勝彦 / 「蒼き狼と白き牝鹿・ジンスカン(D)」= (東京都) 菊池 猛 (静岡県) 鈴木薫 (岐阜県) 今井誠治 (鳥取県) 米田克彦 (佐賀県) 福田真司→


```

630 '-----
640 Z=K*12:H=6144+XX+YY*32:E=VPEEK(H)
650 IF E=184-Z THEN S=S+1:T=T-1:Z=172+Z:
GOSUB 680:RETURN
660 IF E=180-Z THEN S=S+5:T=T-5:Z=168+Z:
GOSUB 680:RETURN
670 IF E=176-Z THEN S=S+10:T=T-10:Z=164+
Z:GOSUB 680:RETURN ELSE RETURN
680 VPOKEH,Z:VPOKEH+1,Z+1:VPOKEH+32,Z+2:
VPOKEH+33,Z+3:PLAY" T255L64S0M50005C":RET
URN
690 '---- CHR DATA ----
700 DATA 00,01,03,02,05,05,7F,5F,00,80,C
0,C0,E0,E0,FE,FE,2F,1F,0F,17,2E,38,00,00
,FC,F0,F8,F8,7C,1C,00,00
710 DATA 00,01,03,06,0D,1F,37,6F,00,80,C
0,E0,F0,F8,FC,FE,6F,37,1B,0D,06,03,01,00
,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,00
720 DATA 00,07,1F,37,7F,5F,5F,5F,00,F0,F
8,FC,FE,FE,FE,5F,6F,2F,3F,1F,07,00
,FE,FE,FE,FC,FC,F8,F0,00

```

```

730 DATA 00,3F,1F,0F,0F,0F,0F,0F,00,F8,F
C,1C,1C,1C,FC,F8,0F,0F,0F,0F,1F,3F,00
,00,00,00,00,00,80,C0,00
740 DATA 00,13,0C,44,22,31,49,47,00,C8,3
0,22,44,8C,92,E2,47,49,31,22,44,0C,13,00
,E2,92,8C,44,22,30,C8,00
750 DATA F8,F8,F9,00,BF,BF,9F,00,1C,20,5
C,46,91,AD,A2,A4,00,FB,FB,F9,00,BF,BF,9F
760 '---- SPRITE DATA ----
770 DATA 03,0F,3F,7F,FF,0F,0F,00,0F,00,0
0,00,00,00,00,00,C0,F0,FC,FE,FF,F0,F0,00
,F0,00,00,00,00,00,00,00
780 DATA 7F,82,82,82,82,83,FC,84,84,FC,8
3,82,82,82,82,7F,FE,41,41,41,41,C1,3F,21
,21,3F,C1,41,41,41,41,FE
790 '-----
800 DATA 2,1,1UP,1,4,SCORE,2,9,GOLD
810 DATA 27,1,2UP,26,4,SCORE,27,9,GOLD
820 DATA 2,14,PASS,27,14,PASS,14,18,SHOP

```

変数の意味

■スプライト座標

V、W……矢印の座標
X、Y……カーソルの座標

■その他の変数

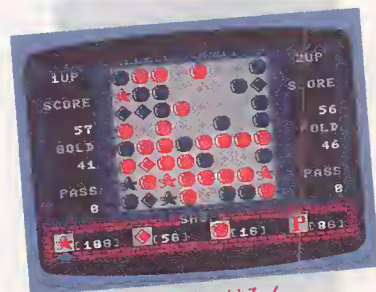
A\$……キー入力用
B、D……GOLD数
C……盤面に置かれたコマ数
E……キャラクタコード保存用
G……GOLD初期値
H……VRAMのアドレス
I、J……ループ用
K……順番
N、M……コマの色
Q、Q、C\$、B\$、D\$、D
\$(n)……汎用
P、R……パス回数
S、T……得点
U0、U1……結果表示用
V(n)……コマ種類判別用
XX、YY……コマ反転処理用
Z……マス判定用

プログラム解説

10~70 初期設定
80 REM文
90~100 タイトル表示
110~130 ゲームスタート
140 REM文
150~430 メインルーチン
150~160 変数初期設定
170~220 矢印の移動、コマ
選択、パス処理
230~350 カーソル移動、コ
マを置き、コマの反転処理
360~420 ゲーム終了判定

430 プレイヤー交代

440 REM文
450~510 ゲーム終了処理
520 REM文
530~620 画面作成サブ
630 REM文
640~670 コマ反転サブ
680 コマ表示サブルーチン
690 REM文
700~750 キャラクタパターン
データ(行30、行40で読みこみ)
760 REM文
770~780 スプライトパターン
データ(行50で読みこみ)



一気に勝負をつけろ!

790 REM文
800~820 画面表示用データ
(行580で読みこみ)

プログラム確認用データ 使い方は45ページをご覧ください

10>215	20> 1	30>224	40>154	450>193	460>135	470> 85	480>122
50>227	60> 77	70>194	80>202	490> 67	500>114	510>251	520> 23
90>103	100>172	110> 96	120>190	530>242	540>144	550>194	560> 97
130>147	140> 19	150> 95	160>225	570>111	580>247	590> 19	600> 97
170>122	180>218	190> 45	200> 41	610>176	620>218	630> 0	640>182
210>164	220>219	230>110	240> 30	650>129	660>149	670>194	680>187
250>218	260> 9	270>132	280>201	690>191	700>107	710> 85	720>249
290> 2	300> 64	310>252	320>141	730>159	740>228	750> 73	760> 13
330>165	340> 91	350>175	360>163	770>125	780>130	790> 56	800>109
370> 39	380>171	390>178	400> 67	810> 62	820> 62		
410>159	420> 19	430>133	440> 67				



ボクシング

ベきばきBOXING

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

10 '◆ ベきばき BOXING 1988/JUN YOSHIX ◆
20 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH28:
LOCATE8,8:PRINT"WAIT A MOMENT"
30 VPOKE8208,&HAB:VPOKE8204,&H51:VPOKE82
06,&HFF:VPOKE8207,&H22

40 FORI=3TO9:B\$="":A\$(0)="":A\$(1)="":REA
DE\$:FORJ=0TO1:FORM=0TO15:A\$=MID\$(E\$,J*32
+M*2+1,2):N=VAL("&H"+A\$):B\$=B\$+CHR\$(N):C
\$=RIGHT\$("00000000"+BIN\$(N),8)



BY YOSHIX

ヤクルトを
こぼしてしまいました



YOSHIXです。3か月連続採用でとても
しあわせです。現在、友達と一緒にRPGを
作っています。ところで、先日のことですが、
ぼくらの愛機WAVY-23に不覚にもあのヤク
ルトをこぼしてしまいました。おかげで右
のSHIFTキーを使わなければならない、とつ
ても不便な日々を送っています。

好評発売中！
増刊 MSX
プログラムコレクション ①

③ ROM版
定価 5800円
問い合わせ先
471

```
50 FORA=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,A,1):NE
XT:A$(J)=A$(J)+CHR$(VAL("&B"+D$))
60 D$="":NEXTM,J:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I
+7)=A$(1)+A$(0):NEXT
70 FORI=0TO6:B=ASC(MID$("abhijkl",I+1,1)
)*8:READF$:FORJ=0TO7:VPOKEB+J,VAL("&H"+M
ID$(F$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
80 X(0)=3:X(1)=25:P(0)=10:P(1)=10
90 ' *** TITLE*****
100 DEFUSR=342:Z=USR(0)
110 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE7,8:PRI
NT"<へきまき BOXING>":LOCATE7,11:PRINT"PUS
H RETURN KEY":LOCATE9,14:PRINT"1988 YOSH
IX
120 IFINKEY$=CHR$(13)THEN140ELSE120
130 ' *** GAMENTUKURU *****
140 CLS:GOSUB260:SOUND7,184:PLAY"T200V15
06C8S9M999906C2.":LOCATE9,3:PRINT"PLAYER
1":LOCATE9,6:PRINT"PLAYER 2":RESTORE390
:FORI=0TO10:READG$:LOCATE,10+I:PRINTG$:;
NEXT
150 ' *** MAIN *****
160 FORI=0TO1:S=STICK(I):X(I)=X(I)+(S=3)
*(X(I)<25)-(S=7)*(X(I)>3)
170 IFS=3THENPUTSPRITEI,(X(I)*8,99),4+I*
4,8+I*7:H(I)=1:NEXT:GOTO160
180 IFQ(I)=L(I)ANDQ(I)>1THEN240
190 IFQ(I)>0THENQ(I)=Q(I)+1
200 IFSTRIG(I)ANDQ(I)=0ANDS<>5THENQ(I)=1
:IFSTICK(I)=1THENL(I)=3ELSEL(I)=2
210 H(I)=0:PUTSPRITEI,(X(I)*8,99),4+I*4,
3+Q(I)+I*7
220 NEXT:GOTO160
230 ' *** SUB MAIN *****
240 IFABS((X(0)*8+8)-X(1)*8)<16THEN:SOUN
D6,56+RND(1)*9:SOUND7,98+RND(1)*3:PLAY"L
202C":C=(I=0)*-1:IFH(C)=0THENP(C)=P(C)-L
(I)+1:PUTSPRITEC,(X(C)*8+C*16-8,99),4+C*
4,7+C*7:Q(C)=0:FORJ=0TO100:NEXT
250 IFP(C)<1THENP(C)=0:GOSUB260:GOTO280E
LSEQ(I)=0:GOSUB260:GOTO210
260 FORJ=4TO7STEP3:LOCATE9,J:PRINTSTRING
$(P((J-4)/3),"●")+":NEXT:RETURN
270 ' *** GAME OVER *****
280 BEEP:PUTSPRITEC,(X(C)*8+C*16-8,99),4
+C*4,9+C*7:LOCATE9,9:PRINTI+1"PLAYER WIN
!":PLAY"T200S9M999906CCCC":FORI=0TO999:
NEXT:PLAY"S13M250L804CCEEDDFEEGAB1":FOR
I=0TO2000:NEXT
```

```
290 IFINKEY$=CHR$(13)THEN80ELSE290
300 ' *** DATA *****
310 DATA 3F7FFACADACF783F40FBF77717437C7
E008080C0C08080000040A0A0A04080E0
320 DATA 1F3F7B4B5A4F381F20766E2D0F3679F
390C0426060C1408060D0005060C0E0F0
330 DATA 8F1FBD252D271C6FE0DB8B757D3B44F
8C9E0A4B031E020CE37F7F7CEC0C0E0F0
340 DATA 4F1F3DA52DA71C2F706D5D3A3E1D60F
8C6EFAFB737EA2CD830E0E0E0E0F0F8FC
350 DATA 8D3B7B78FF8A60EB7B2C53FBFB770F9
F0E9DFDAFD658B2A064F0F8FC3E1F8F86
360 DATA 3F7FFACADACD793D41727F3E1D217E7
F0080800D0E8E8E8E8D020C080C0F078
370 DATA 40E040A100093C7EADDBADFBD7463
D3F1F87C78E4E0E7077F473B7D7D7DBA
380 DATA 3C7EFDFFDFDFD7E,81FFDFDFDFD7E,
0102040810204080,8040201008040201,FF0
000000000000,0103070F1F3F7FFF,80C0E0F0F
8FCFEFF
390 DATA" a a "
400 DATA" hbjjjjjjjjjjjjjjbj "
410 DATA" hhbjjjjjjjjjjjjjbj "
420 DATA" hhhbjjjjjjjjjjjjjbj "
430 DATA" ahhhkppppppppppppppppplilia"
440 DATA" bhhkpppppppppppppppppllib"
450 DATA" bhkpppppppppppppppppppllb"
460 DATA" bkppppppppppppppppppppplb"
470 DATA" bxxxxxx"
480 DATA" bxxxxxxへきまきBOXINGxxxxxxb"
490 DATA" bxxxxxx"

```

変数の意味

■スプライト座標

X(n).....プレイヤー1、2の
X座標⇒ガード時は×8して表
示、そのほかは×8+C×16ー
8して表示



① アッパーカット！

■その他の変数

A、I、J、M.....ループ用
A\$(n)、A\$、B\$、C\$、D\$、
N、B.....パターン定義用
C.....プレイヤー判別フラグ
E\$、F\$、G\$.....データ読
みこみ用
H(n).....ガードフラグ
L(n).....パンチの種類

P(n).....スタミナ

Q(n).....プレイヤーの状態

S.....スティック入力用

Z.....USR関数用(キーバッ
ファクリア)

プログラム解説

10~80 初期設定

90~120 タイトル表示処理

130~140 ゲーム画面作成

150~220 プレイヤー移動

230~290 各サブルーチン

270~290 ノックアウト判定

300~380 スプライト、キャラ
クタパターンデータ(それぞれ
行40、行70で読みこみ)

390~490 ゲーム画面データ
(行140で読みこみ)

プログラム確認用データ 使い方は45ページをご覧ください

10>100	20>128	30>82	40>36	290>69	300>198	310>57	320>17
50>132	60>129	70>133	80>230	330>129	340>226	350>123	360>152
90>152	100>126	110>51	120>112	370>168	380>149	390>75	400>181
130>53	140>105	150>237	160>40	410>61	420>198	430>226	440>42
210>195	220>198	230>150	240>44	450>114	460>185	470>140	480>249
250>215	260>137	270>45	280>120	490>140			



当選者 ●7月号ソフトプレゼント当選者④「クレイズ」=〈長野県〉関口直哉〈三重県〉稲垣好信〈兵庫県〉樋口秀之〈福岡県〉山口貴志〈大分県〉吉田秀司「技忍伝
説番外編」=〈宮城県〉入間川大介〈神奈川県〉小西正浩〈静岡県〉高橋勇一郎〈広島県〉土谷信司〈熊本県〉池田智道「ソリティア・ロイヤル」=〈福島県〉草野浩一〈千
葉県〉岡島真一〈大阪府〉北浦健司〈兵庫県〉金子圭介〈島根県〉上野祐司



ガレオン

GALLEON

RAM16K

MSX MSX2

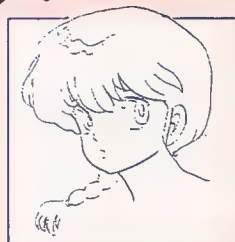
遊び方は41ページにあります

```

10 CLEAR9,&HCFCF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK
(-2441)*256+62:A=USR(0):LIST,'0)ヨとオ'オよち
ノッg.まろ!マナび*vv>m<# わッ==Gラ( ヨアラヨるヨよち< ま
むGむああーひwルOル#ひッ(ル>る<# わルLgあ ア、ルひ+ひ ニノ
11 'CD6F003E0732E9F3AF32DBF3676F22EAF322
A0FCCD6200CDCC000101E1CD4700014800110038
2146D4CD5C00AF018000210003CD560011200043
210018C5CDD0306183CE0F4FC660CD4D0035
12 '791910F30101FD09C110E601050011071821
B4D4CD5C003E46211718CD4D00011200110BD421
C9D4EDB0017C0011EED421EDD436C0EDB0010C00
114ED5214DD536E0EDB00CDE9D321987822E9C7
13 'D40603783DD9CDD500B72003D910F44721EA
D4FE02380AFE0530067EFEF03001347EB7782805
FE063801352BB7280CFE082804FE033004352010
347EF0AF300A78FE043805FE07300134CD2DE8
14 'D4E603200A21DBD43520043608181110005
7A3DCDD0800B35F1520F62129D64677B728290428
260603ED5BE9D4214DD57EFEE028082323232310
F51810AF32E2D47BE6FC7237223360723364D
15 '0D0603110400214DD57EFEE028047ED60477
1910F421E2D47E1E00FE0D28031E0D346F3E08CD
930026002929292929AF5DCD93003C5CCD930021
E6D43520643AE7D47721E5D4352017343AE412
16 'D4B720533628AF32E6D4CDD03E60732E8D4
1843CD32D41AFEC0203601010071237023712370
23CDD0ED37723712371237721E4D434E836F02377
233AE8D4FE063802E603773C01ADD43D0320C0
17 'FC0A23771805CD3BD410C0CD32D4D93AE8D4
3C21B7D43D232320FB5E2356EB0150D2C5E9CDFB
D11820CD2BD21836CDF0D1CD3AD2CDFBD11810CD
FBD1CD3AD21818CD2BD2CDFBD11810CD84D37A
18 '34EB34347EFEC0C021E4D435C93E02CD85D3
3403030A18233E05CD85D3030A3C2323CB462802
303D02B72804FE18200134E6F00F0F0F0F3C0B02
7EE603EB2334B7C8FE03C83535C9CD84D32300
19 '7EC610770707E6033C1813CD84D3237EFE28
280134673E3094E6F80F0F0F021894D9D5D9E15E
23567BFEC028540603214DD5C54E2346CD9CD330
192B36E0233EC0D912D90521E4D4353AE8D42D
20 '3CCDEAD0D1C11806232323C110D8CD2DD4E6
0C2820424BED5BE9D47BFED82815CD9CD3301021
E1D435CDE9D33ED832E9D4AF32E6D4D9CD3BD405
C2A5D121A2FCE5CB4628532159D53AE3D4FE40

```

BY 川本健二



10分で難易度が最高

北海道工業大学電算部の川本です。このゲームは始めてから10分で難易度が最高に達し、一部の敵が2段階攻撃をするようになります。プログラムは1行目さえ正確に打ちこめば2行目以降に間違いがあるとその行のリストを表示してくれませんが、かならず全部打ちこんでからRUNしてください。

```

21 '20200B1104004336C01910FB183EF5E55F2A
2AD684477D834F7C9357D57D935FD9118ED4E126
00197ED9E173CDD5D371CDD5D3732370CD07D371
2370CD07D3F1C60F5F3E00C930021E3D43487
22 'E17E47E6020F0F0FF6904F210C20CD4D0079
23CD4D000E00CD1ED4050E10CD1ED40180001100
1B21E9D4CD5C00CDB7003009CD9000CD6C00C356
0121A3FCB56280BCB9621E7D47EF07280186
23 '353AE9D4FED8C268D021E6D43AE1D4B72808
7E3D200C77C362D077CD2DD407D23AD0C300D1AF
D9D5E5D9E116005F19D11AFEC02806352003444D
C9E1C97892FEF33003FE0ED07993FEF530034B
24 'FE0CD0AF32E3D4ED532AD64B3E071EAECD93
003E091E10CD93003E0C1E32CD93003C1E00CD93
005937C92372233608237723C9E5D5F212CD686
0F77E1C9AF060511DCD4211184F1A810E006D
25 'FE0A38030CD60A12C630CD4D00132D10EB3E
304F2E12CD4D002C79CD4D003AE1D4812E18C34D
0078E67F16005F217F0ED5279C34D003E07C341
01060C11EDD42169D5C9131313178010800F8
26 '0947C981DBFFD8665A5A1899C3DBE7FF5A66
3C140814A9DBE77E18C3C3DB5AA57E1824185A24
DBDB245A18BD7E7EC3BD665A1818245A7EFFFFDB
8142C3C34281C3C381105A3C7FFE3C5A080F58
27 '0F0F0F0F0F0F0B080B080B080A0A0A0A0909
090909080808080806000600060B0503090E0753
434F5245BED1BBD1C0D1C5D10D0108D1D3D1C8D1
0100000000004D02000010021000000060FFB

```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったらいったんセーブしたのちRUNするようにしてください。とくに行10のREM文内間違があると暴走する可能性がありますので注意して打ちこんでください。

また、このプログラムは行11から行27までのマシン語用データに打ち間違いがあると、該当する行を表示したのちプログラムが停止するようになっています。ただし、掲載リスト以外の行番号に変更されているとマシン語用データの

チェックが行われなくなりますので行番号の変更は絶対にしないでください。

なお、このプログラムを実行したのちに、ほかのプログラムを実行するときは、電源を切るか、リセットをしてからおこなってください。

プログラム解説

10 マシン語領域の確保、USR関数定義、USR関数呼び出し、REM文(マシン語用データ):行10のREM文内のマシン語により行11から行27までR

EM文の内容を読み出してデータのチェックをしたのち、&HCFCF~&HD62Cに転送しオールマシン語のプログラムとして実行する
11~27 REM文(マシン語用データ)

マシン語解説

&HCFCF~&HCFFA
VRAM初期化
&HCFFB~&HD025
星の書きこみ
&HD026~&HD039

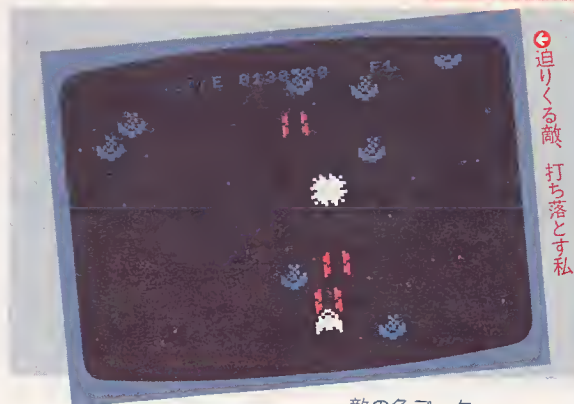
画面表示

&HD03A~&HD061
ワークエリア初期化
&HD062~&HD067
自機初期化
&HD068~&HD0B0
自機移動サブルーチン



&HD0B1~&HD0C1
連射サブルーチン
&HD0C2~&HD0D9
トリガー入力
&HD0DA~&HD0FF
ミサイルのワークエリア設定
&HD100~&HD113
ミサイル移動
&HD114~&HD137
ミサイル発射音
&HD138~&HD141
敵の出現カウント
&HD142~&HD14E
敵の出現数変化
&HD14F~&HD15E
敵表示ワークエリア設定
&HD15F~&HD1A1
敵表示
&HD1A2~&HD1BA
敵別処理分岐
&HD1BB~&HD1DF
ジャンプテーブル
&HD1E0~&HD1EF
敵の動き1
&HD1F0~&HD1FA
敵の動き2
&HD1FB~&HD22A
敵の動き3
&HD22B~&HD239
敵の動き4
&HD23A~&HD24F
敵の動き5
&HD250~&HD288
敵とミサイルの当たり判定

&HD289~&HD29F
敵と自機との当たり判定
&HD2A0~&HD305
自機爆発処理
&HD306~&HD312
自機の爆発音
&HD313~&HD333
星の1ドット移動
&HD334~&HD33F
スプライト表示
&HD340~&HD34D
キー入力判定処理(CTRLキ
ー+STOPキーを押すと、音
を消し、キーバッファをクリア
し、テキスト画面にもどる)
&HD34E~&HD35F
一定時間ごとに難易度上昇
&HD360~&HD378
ループ判定
&HD379~&HD283
リプレイ処理
&HD384~&HD39B
カウンタ演算サブルーチン
&HD39C~&HD3AD
当たり判定サブルーチン
&HD3AE~&HD3D4
爆発音ワーク設定
&HD3D5~&HD3DD
爆発表示サブルーチン
&HD3DE~&HD3E8
乱数処理
&HD3E9~&HD41D
スコア類表示
&HD41E~&HD42C



迫りくる敵
打ち落とす私

星の表示サブルーチン
&HD42D~&HD431
キー入力サブルーチン
&HD432~&HD43A
ループ変数初期化
&HD43B~&HD445
ループ閉じサブルーチン

■ワークエリア

&HD446~&HD48D
スプライトデータ
&HD48E~&HD4AD
爆発の色パターン
&HD4AE~&HD4B3

敵の色データ
&HD4B4~&HD4B8
文字データ
&HD4B9~&HD4C8
分岐先アドレス
&HD4C9~&HD4DA
初期化データ
&HD4DB~&HD4E8
データワークエリア
&HD4E9~&HD568
スプライトワークエリア
&HD569~&HD628
敵ワークエリア
&HD629~&HD62C
データエリア

プログラム確認用データ 使い方は45ページをご覧ください

10>105	11>167	12>246	13>148
14>224	15> 98	16> 17	17> 93
18>195	19>124	20> 2	21> 87
22> 10	23>128	24>175	25>113
26>251	27> 12		



ファンダム通信★スペシャル



『ファンダム通信』というのは、投稿者に送られる選考結果報告新聞のこと。スペシャルと銘うたれたこのコーナーでは、おしくも不採用になった残念な作品を紹介していきます。

ファンダムには、毎月多くの作品が投稿されてきます。これらの作品のなかには採用候補になりながら、なんらかの理由により不採用になってしまう残念な作品が少なからずあります。

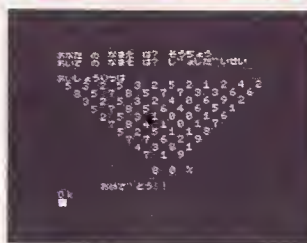
この『ファンダム通信スペシャル』は、不定期的にはありますが、不採用になった作品のなかから、とくにファンダム関係

者の印象に残った作品を選びだし、作品の画面写真、不採用になった理由とともに紹介していきます。

今回紹介するのは、9月号のファンダム選考会で惜しくも採用からもれた2作品です。

なお、紹介した作品の作者には、MSX・FAN特製テレホンカードを送ります。

相性判断
長野県 坂田国光



RP部門I画面タイプの作品。2人の名前を入力し相性を判断してくれるゲーム。アイデアは良かったのだが、画面表示などに、つめが甘い部分があり完成度の低さを選考会で指摘された。

無2
富山県 松山勉志



RP部門N画面タイプの作品。以前採用された『無』のパート2。前作と比べるとグラフィック的には向上しているのだが、ゲームの展開がパターン化している。ゲーム構成の再検討をしてほしい。

好評発売中!

増刊

MSX

プログラムコレクション

①

③

ROM版

定価5800円。問い合わせ先：テク

第3回季間奨励賞発表

異例！対象タイプの枠を拡大

『GALLEON』が受賞！

第3回季間奨励賞

北海道 大学2年

『GALLEON』

川本健二

第3回季間奨励賞は、1988年7～9月号掲載作品のうちRP部門3画面タイプのプログラムが対象でした。

ファンダム班では、多くの優秀な作品による激しい競争を予想していたのですが、期間内に掲載された対象作品は『GALLEON』と、『ローズ=バッドの冒険/DIAMOND・DUST』のわずか2本だけとなってしまいました。担当者のなかには、たとえ候補作品が少なくとも、一定のレベルに達している以上これら2作品から授賞作品を決定すべきだ、という意見もありましたが、季間奨励賞のレベルを保つ上で多くの作品による競争が必要ではないかという点から、両氏には申しわけない思いながらも、異例ではありますが、対象枠を3画面タ

イプから2～5画面タイプに拡大することになりました。

その結果、『馬跳び』、『LANDING IS DIFFICULT』、『流れ作業』、『PIKASOL』、『DIAMOND・DUST』、『GALLEON』がノミネートされ、さらに検討した結果、『GALLEON』と『LANDING』に選ばれました。

『GALLEON』は、多くの敵キャラに個性のある動きを持たせ、プレイヤーをあきさせないなど、ゲームのおもしろさは一流であり、さらにマシン語を使ってスプライトを高速に動かしてゲーム性を高めながら、プログラムを短くまとめたところに高い評価が集まりました。

また、『LANDING』は、MSX2のグラフィック機能を

受賞の言葉

川本健二さん



2度目の季間奨励賞、ありがとうございます。この作品は破壊の要素と動きに主眼をおいて造りました。BASICで爆発やSINカーブ等のサンプルを造りアセンブラで組み直していきましました。とくにリスト圧縮にいちばん苦勞しました。マシン語のローダー部は投稿直前に、ROM化した場合のTXTTABのずれが思ったより大きいことに気づきあわてて手直ししました。これからも限界に挑んだ完璧な作品を投稿していきたいと思ひます。

フルに活用したいへん美しい作品でありゲームオーバーのデモなど工夫のある点が多く見られましたが、ゲームがやや単調になってしまったところで1歩譲った感がありました。最終的には、全員の意見が一致し、『GALLEON』が今回の受賞作品に選ばれました。

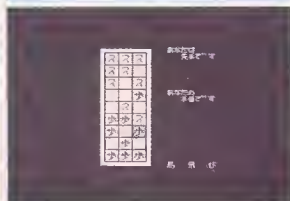
対象枠が広げられ、一時は決まりかけた賞を取り上げられたかたちになった『GALLEON』ですが、結局もとのさやに収まり、気をもんだファンダム担当者一同ほっと胸をなでおろし

ています。

なお、第3回季間奨励賞を受賞された川本健二さんには、奨励金として3万円を贈ります。また、第4回季間奨励賞は、すでに「夏休みプログラムコンテスト募集要項」でお知らせしたように、プロラムコンテストの賞のなかに組みこまれ1988年10月号～11月号までに掲載されたRP部門のプログラムのなかから、とくにアイデアが優秀だった作品に送られることになりました。みなさんの投稿を心よりおまちしています。

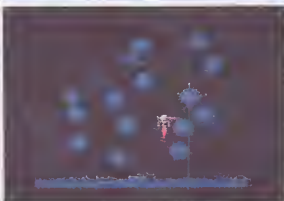
その他の候補作品

馬跳び



①1988年7月号掲載。このゲームも川本健二さんの作品

LANDING IS DIFFICULT



②1988年8月号掲載。最後まで奨励賞を争った作品

流れ作業



③1988年8月号掲載。マシン語使用の高速ゲームだった

PIKASOL



④1988年8月号掲載。お絵描き程度であれば十分にたのしめる

7月号「MSXの音楽とサウンド」でのおわび

■盗作事件でのおわび

7月号「MSXの音楽とサウンド」67ページに掲載された、東京都Y君の「SLサウンド」、C OSMOSエイリアン」は、小学館発行の「こんにちはマイコン2」(すがやみつる)著・昭和58年

8月15日初版発行)からの盗作であるとの指摘があり、調査したところ、事実であることが判明いたしました。

著者のすがや氏および発行所の小学館にご迷惑をおかけしたことを深くおわび申し上げます。

■投稿者のみなさんへ

ファンダムでは、投稿作品がオリジナルかどうか毎回調査して掲載していますが、力および、盗作作品を掲載してしまったことを深く恥じ、今後はいっそう注意深く調査いたします。

投稿者のみなさんをお願いいたします。盗作は絶対にやめてください。また、47ページの欄外「投稿上のルール」にあるように、部分的に参考にした場合でも、かならず参考文献を明記するようにしてください。

USR関数

関数のなかでも、ちょっと異色なのが、USR関数と、FNで始まるユーザー定義関数で、この2つは、ともに、オリジナルの関数を作るためのものだ。

じつは、USR関数の「USR」もuser(ユーザー)の略から来ているので、USR関数を「ユーザー関数」と読むことが多く、ちょっとまぎらわしい。たぶん、MSXのBASICを開発した人がビギナーを混乱させようとして掘っておいた多くの落とし穴のひとつだろう。そこで、ファンダムではUSRは「ユーザーズール」と読むことにして、「ユーザー……」といえはかならずFNのほうを指すことにしている。

FNは次回に回して、今回はUSRでのお話。

USRはマシン語を呼び出す

USRは、BASICプログラムからマシン語プログラムを呼び出すためのものだ。

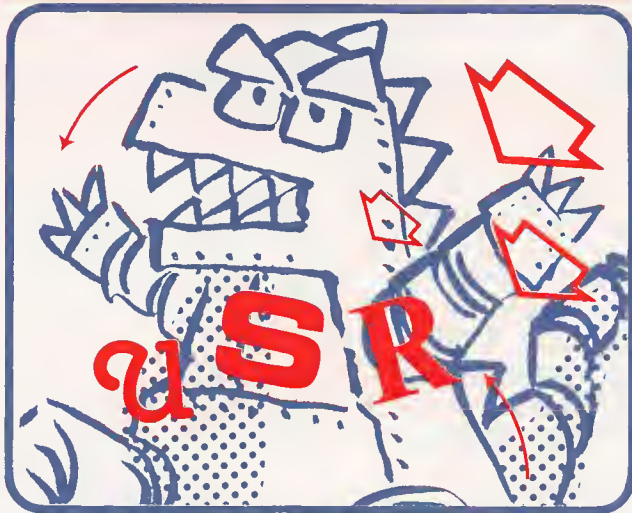
USR関数は、0番から9番まで一度に10種類定義して使えるが、ここでは、番号を省略できる0番で例をあげよう。

あらかじめ、
DEFUSR=<マシン語プログラムの先頭アドレス>
という形で定義しておいて、
A=USR(値)
とすれば、マシン語プログラムを呼び出してくれる。

変数Aや「値」の部分は、たいていの場合、あまり意味がない。ただ、USRで呼び出すマシン語プログラムによっては、ちゃんと意味を持つこともある。

マシン語がちんぷんかんぷんな人(多くのファンダム読者はそうだと思うが)にとっては、マシン語と聞くだけで使うことをあきらめてしまうだろう。しかし、マシン語プログラムが作れない人でも、ちゃっかりUSRを使うことができる。MSXの内部にはBIOSというマシン

マシン語を呼び出す不思議な関数USR。マシン語を知らなくても使える方法を教えよう。



語プログラムの固まりが入っているのだ。

BIOSとは、Basic Input Output System(基本入出力システム)の略。名前の一部に「Basic」とあるが、BASICとは直接の関係はない。入出力(キーボードやディスプレイなどとコンピュータとのあいだで行われる情報のやりとり)を行うマシン語プログラムの集合で、正確にいうと内蔵ソフトの一種だが、まあ、ハードの一部だと思ってもさしつかえない。

なにやらむずかしいが、かまうことはない。なにをしてもBIOS自体は壊れないから、いろいろと遊んでみよう。ただし、使い方を間違えるとディスクの中身を消してしまうことがあるので、念のためはすしておいたほうがいい。

キーバッファクリアのやり方

ファンダムのプログラムでよく出てくるのが、キーバッファクリアに使うUSR関数だ。

キーバッファとは、キー入力されたものを一時的にためおくメモリの一部分のこと。

たとえば、INKEY\$でリターンキーの入力を受け付けてリプレイ処理を行うプログラムは多いが、いっぺんに何回もリターンキーを押すと、それ以降ゲームオーバーになるたびにすぐにリプレイになってしまうことがある。これは、キーバッファにリターンキーの信号がいくつもたまっているからで、こういう現象を先行入力という。

これを防ぐために、キーバッファの中を必要に応じて掃除(クリア)しておきたい。

たとえば、60ページ「べきばき

BOXING」の行100でもこれを使っている。

100 DEFUSR=342
:Z=USR(0)がそれだ。

342は、BIOSのなかのキーバッファクリアのアドレスで、Z=……の部分で、そのマシン語ルーチンを動かしているのだ。この1行のおかげで、何度リターンキーを押しても勝手にリプレイになることがない。

かんたんに使えるBIOS

ほかにも、「ファンクションキーの初期化」(アドレス=62)、「画面表示の禁止」(アドレス=65)、「画面表示」(アドレス=68)、「PSGの初期化」(アドレス=144)などが、上と同じようなやり方で使える。

とくに、画面表示の禁止は、ちょっとおもしろい。
DEFUSR=65:A=USR(0)

と打ちこむと、画面表示がいっさいなくなってしまうのだ。SCREEN文を実行するか、BIOSの「画面表示」を同様の方法で使うかすればまた画面がもどってくる。

さらに、BASICでやるほうがかんたんだが、「スプライトの初期化」(アドレス=105)、「ファンクションキーの表示を消す」(アドレス=204)、「ファンクションキーを表示する」(アドレス=207)なども同じやり方で使える。「スプライトの初期化」はスプライトだけを初期化してくれるので、SCREEN文とはまた違った使い道が考えられるだろう。

まだまだ、BIOSのルーチンはたくさんあるが、多くはある程度マシン語プログラムを必要とする。ただ、それもかんたんなマシン語ですむ場合が多いので、ちょっとでもかじれば、自分で使えるBIOSルーチンはぐっと増えるだろう。

次回は、もっと使い方のやさしいFNのほうのユーザー定義関数で遊んでみよう。

MAXの音楽とサウンド



セッション13

解説
&
プログラム

よっちゃん
と読者

読者投稿特集(その2)

来た来た夏は暑に暑に。新橋のビルのベランダにたたずめば、夜風は人のざわめきを選びどこか遠くで花火の音がする。あー田舎に帰りたいだよ、スイカに麦わら帽子の縁側。

1. 幻想即興曲

東京都 H.N

まずは、ショパンの『幻想即興曲』なのだが、東京都のH.N君から送られてきたプログラムを打ちこんで走らせてみたらアレ、おかしいなあ……確かにそれらしい響きなのだが、いろいろ間違っている。bが5つもついた難しい調なのでしかたないか、と思いつつ、楽譜どおりに

プログラムしてみたのが下の修正版です。B1\$とB2\$の同じデータを休符で少しずらしてコーラス効果を出しているのは、もうお馴染みですね。

しかし、もとの間違ったバージョンがおもしろい。これは、「音楽そっくりショー」という新ジャンルの先駆けだろうか？

幻想即興曲

```
10 CLS:LOCATE 15,15:PRINT"ケンソウソッキョウキョク"  
20 A$="T10006G+R2RA+G+CDER2RGRG+RFRERDRE  
CG+R2RA+R2RA+R2RBA+DEFREDRERCR2G+EREDR  
2RCR2"  
30 B$="T100ER2CECR2ER2CECR2FRERDRCR2DGBR  
CFARDFARDFARDFARDFRECERDGRGBD+R1"  
40 C$="T10002CEGECEGECEGECEGERGRGRGRG2R2  
GFR2FDR2D2R2D2R2FGR2GCR2C2R2G2FBB+CRG+ "  
50 PLAY A$,B$,C$  
60 GOTO 50
```

修正版

```
10 CLS:SCREEN 1:LOCATE 3,10:PRINT"ケンソウ  
ソッキョウキョク・ショウセイハッン"  
20 A1$="V11T100L805G+2A+G+O6C+D+F2G+2F+4  
F4D+4F.C+1605G+2"  
30 A2$="A+1BA+O6D+FF+4F4D+4F4C+4.C32C+32  
D+32C+32F4.D+D+1"  
40 B1$="V12T100L1202C+O3G+O4CD+CO3G+C+G+  
O4CF+CO3G+C+G+O4G+FC+O3G+C+G+O4FG+FO3G+O  
4F+D+O3G+O4FC+O3G+O4D+CO3G+O4C+O3G+FO2G+  
O3D+G+O4CO3G+D+ "  
50 B2$="O2F+O3F+A+O4C+O3A+F+O2A+O3FA+O4D  
O3A+FO2A+O3A+O4D+GO3A+D+O4F+O3A+FO4FO3A  
F+O4D+O3A+G+O4FCO3C+G+O4C+FC+O3G+D+GO4C+  
D+C+O3GO2G+O3D+G+BG+D+O2G+O3D+GA+GD+ "  
60 PLAY A1$,"R64"+B1$,B1$  
70 PLAY A2$,"R64"+B2$,B2$  
80 GOTO 60
```

2. 起きなさい

東京都 深町卓次

これは、ブザー式が目覚まし時計のシミュレーション。昔のものは、1回スイッチを押せばすぐ止まるようになっていたのだが、この頃は1度止めてもまたしばらくしてなりだしたり、目を覚まさせるためのハイテグのかざりがつくしてあって、なかなか工夫してあります。

さて、この深町クンのプログラムは、だんだんブザーの音が大きくなっていった最後はブザーの繰り返しになる、というもの。「R8」や「R32」をA\$に加えてコーラス効果を出しているのは、「幻想即興曲」と同じやり方。チャンネルCは1オクターブ高い。

```
10 PLAY "T16004L16V12","T16004L16V12","T  
16005L16V12"  
20 V=12:A$="AR16AR32AR32AR8"  
30 FOR I=0 TO 3:PLAY A$,"R8"+A$,A$:NEXT  
I  
40 V=V+1:IF V<16 THEN PLAY"V=V;","V=V;","  
"V=V;":GOTO 30  
50 A$="L32AR64"  
60 PLAY A$,"R32"+A$,A$:GOTO 60
```

3. ジョークBOX

神奈川県 堂園俊郎

PLAY文にはN0~N96で直接音の高さを指示する方法もある。O4CはN36に対応していて、半音単位で音の高さを指定するのだ。堂園クンのプログラムは、これを利用してコンピュータに自動演奏をさせようというもの。BDEG1KM NのB文字から1つをランダムに選び出し、これをアスキーコードの数字に置き換えて、その

高さのNの音を出すのだが、同時に3オクターブ下(-36)と長三度下(-4)の音も出るので、和音が平行移動して音楽らしく聞こえるというわけ。RND(=TIME-4)などとランダム関数の初期化部分を変えたり、EやFの-36や-4の値、さらにBDE……を変えると演奏内容がいろいろ変化しておもしろい。

```
10 R=RND(-TIME):A$="BDEG1KMN":C=INT(RND(  
1)*7)+1:B$=MID$(A$,C,1):D=ASC(B$):E=D-36  
:F=E-4:C$="N=F;":J$="N=E;":Y$="N=D;":PLA  
Y C$,J$,Y$:GOTO 10
```


4. キラキラコーラス

大阪府 市川宏明

市川くんが送ってくれたハガキに星のイラストがたくさん書いてあったので、きっと夜空に星がまたたいているようすを音にしたものだとおもっただけど、不思議な味わいの作品です。

プログラムとしては何も難しい部分はない。順番にMMLを書き連ねているだけ。3つのチャンネルのデータがうまく和音になっているような、いないよ

うな、このへんのハズレ具合が醍醐味になっているのだ。

おもしろさというのいろいろあって本格的で真に迫っている、というのも1つの生き方なんだけど、ギャグが湧いているのも良い。「幻想即興曲」や「キラキラコーラス」となるとさらに高度(?)で、間違っているような、カッコイイような、とりあえずニューウェーブです。

```
10 SOUND 7,56
20 PLAY "07V10CR16L16DR16CR16DR16CR16D"
30 PLAY "06L8CR16CR16DR8DR8ER4ER4FR2F.R1
07L64DEDGR32DEDGR32DED6","06V10L32CDCDR8
L6407DR16DR32CR8CR6406AR32D.", "07V10DR32
DR16CR8CR3206F#EF#GA.E"
40 GOTO 10
```

5. ワープ不能

北海道 新田伸治

テレビの人気番組に「スタートレック」という宇宙SFドラマがあって、深夜枠で何回も再放送されてるし、映画でもシリーズ化されているので読者のみんなもよく知っていることと思う。バルカン星人のミスターポックが魅力的なのだが、この「ワープ不能」は「スタートレック」にでてくる宇宙船エンタープライズの出力低下時の音にそっくりだったような気がする。

SOUND 8, 15-1/

50とNEXTのあいだにウエイト・ルーチン(FOR N=0 TO 100:NEXTなど)をはさむとよくわかるが高音⇔低音の組み合わせのくりかえしが、全体として次第に低くなり、音量も少しずつ小さくなっていくのでこの効果音になる。「FOR I=0 TO 200 STEP 0.8をFOR I=200 TO 0 STEP-1にするとワープの故障箇所が直る」とのコメントがついていた。

```
10 FOR I=0 TO 200 STEP .8:SOUND 0,I+55:SO
UND 1,IAND9:SOUND 8,15-I/50:NEXT:SOUND 8
,0
```

6. 宇宙

千葉県 伊藤薫

宇宙ものの3本目は千葉県は野田市の伊藤くんの作品。宇宙船が高速で飛んでゆく効果音だろうか。これも1行プログラムで、MID\$を使って0, 2, 4を順番に取り出す。というやり方は、「ジョークBOX」と共通するところがある。

投稿プログラムも次第にレベルが上がってきて、私としてはうれしいかぎりです。単音や持

続音の作品はいろいろ出そろったので、これからのねらいは「起きなさい」のように2つ以上の音を組み合わせ、ストーリー仕立てにするあたりでしょうか。1行プログラムというの、制限があっていい。なんだかファンタムのプログラム募集みたいになってきたが、ああそうか、この連載はファンタムページのなかにあるのだった。

```
10 FOR I=0 TO 13:READ A:SOUND I,A:NEXT:F
OR I=1 TO 3:FOR J=0 TO 255:SOUND VAL(MID
$("024",I,1)),J:NEXT J,I:FOR I=0 TO 2000
:NEXT:RUN:DATA 0,1,26,1,176,0,0,184,16,1
6,16,32,0,10
```

※このコーナーでは、読者のみなさんがBASICで作った音を募集しています。短いプログラムはハガキなどでかまいませんが、長いプログラムはカセットテープ、ディスクに入れて送ってください。プログラムには、イメージに合わせてタイトルをつけること。ただし、著作権(基本的にファンタムへの投稿と同じです→P47欄外参照)。採用者にはMSX・FAN特製レカを進呈。それから、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。

7. TELEPHONE

三重県 日下部豊

打ちこんでみればすぐにわかるけど、とってもリアル。思わず受話器を取り上げそうになってしまう、傑作です。

プログラム解説。まず、チャンネルAをSOUND0, 200の高さで発音、行40のウエイト・ルーチンぶんだけ音をのばし、次にSOUND0, 250と

にして行30のFOR J=0 TO 900:NEXTのぶんだけ待つ。次にGOTO 10で行10にもどり、SOUND0, 200の音から繰り返す。行30と行40のウエイト・ルーチンの値を変えることでどうなっているかがよくわかる。

イタズラとしては、自分の家ちょっと低い音で発音、同じく行40のぶんだけ音をのばす。次にSOUND8, 0で音量を0

```
10 SOUND 8,15:FOR I=0 TO 10:SOUND 0,200
20 GOSUB 40:SOUND 0,250:GOSUB 40:NEXT:SO
UND 8,0
30 FOR J=0 TO 900:NEXT:GOTO 10
40 FOR J=0 TO 20:NEXT:RETURN
```

8. Bakuhatu

千葉県 金内英次

作者の金内くんのコメントによれば、「これは『メタルギア』のエンディングでバクハツしたときの音です」とのこと。プログラムのミソになっているのは行30でIが10以下になったときにSOUND7でミキサーの状態を替え、ノイズもできるようにしていること。&Bで2進法表記になっているので、各チャンネル

の状態がよくわかる。行10でチャンネルA、B、CのトーンがONになっているのに対して行30ではチャンネルAのトーンがONになってチャンネルB、CがOFFになっている。Iが10以下になるとノイズが混じってくる。というわけだ。ただし、チャンネルB、Cは実際には使用されていない。

```
10 SOUND 7,&B10111000
20 S=0:FOR I=15 TO 0 STEP -.1
30 IF I>10 THEN SOUND 0,255:SOUND 1,S:SO
UND 8,I:ELSE:SOUND 7,&B101110110:SOUND 6,
0:SOUND 1,S:SOUND 8,I
40 S=S+1:FOR A= 0 TO 7:NEXT A,I
```

9. 必殺!

千葉県 金内英次

最後のプログラムは、同じく金内くんの「イースの敵を倒した効果音」。剣で敵を切ったときの「ドピュッ」という音なのだが、行20～行40が最初の「ド」、行50～行70がそのあとの「ピュッ」という音にわかれている。うーむ、なるほどこういうやり方もあったのか、と感心した。

これを応用すると、効果音のはじめのところとあとのところエンベロープを使わずに音を変化させることができるのだ。いろいろと応用のできる方法なので、ほかの効果音にも使ってみてほしい。

というわけで、今回はこまめで。次回をお楽しみに。

```
10 SOUND 7,&B10101110:SOUND 0,240
20 FOR I=0 TO 15 STEP .75
30 SOUND 1,I:SOUND 8,14
40 NEXT I
50 FOR I=30 TO 0 STEP -.2
60 SOUND 6,I:SOUND 9,15
70 NEXT I
80 SOUND 8,0:SOUND 9,0
```


シミュレーションゲームに、こだわりたいプレイヤーに捧げる

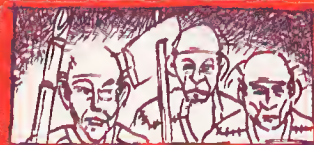
FAN STRATEGY

情報募集

今回は『信長の野望《全・国・版》』でなかなか勝てないときに役立ちそうな、内政における年貢率と民忠誠度の関係の情報と、複数国を持つ大名を攻めるときのちょっと変わった攻略法の2本立てだ。

『信長の野望《全・国・版》』
直轄地の大名を暗殺して総大将を病死させる 70ページ

信長の野望《全・国・版》



年貢率を100%にして
富国强兵を図る

By 諸葛亮を見たイグン
(東京都)

2年目の夏がポイント

諸葛亮を見たいイグンからの情報はつぎのようであった。

——まず、1560年の春、年貢率を50%にします。

1560年夏……米を1残してすべて民に施します

1560年秋……はじめての収穫で金が増えるので、金を100残してすべて民に施します

1560年冬……金50を民に施す

1561年春……米を1残してすべて民に施す。これまでの連続した施しは、民忠誠度をできるだけ上げておくためです

そして、1561年の夏になったとき、年貢率を100にします。

そのあとは、

①秋に、兵士を雇える最高値より1少なく雇う

②冬、兵士に米を50くらい施す(このとき、最低でも100程度の兵糧を残して)

③春、民に米50を施す

④夏、民に米50を施す

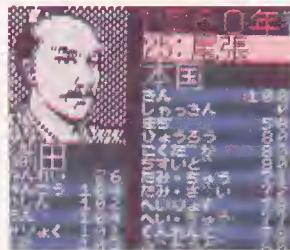
という操作を、繰り返します。途中で一揆が起こった場合は、素直にすべての金を与えて説得します。そして一揆のあとにはかならず米を売ってください(これは、ふたたび一揆が起こった場合、金0だと戦いになって兵士を失ってしまうのを防ぐため、秋に兵士1ぶん金を残すのも同様の理由です)。

兵力が必要数まで上がったら、年貢率を50%に下げてください。そうすると民財力、民忠誠度が

■募集内容/独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、ジンギスカン、大戦略など)の情報を大募集/

■応募方法/レポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/

■送り先/〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記のこと。



④合計値514の織田信長で実験

グンと上がるはです。

あとは、兵糧を売って金を増やし、全国統一へ向けて戦いにしましょう。

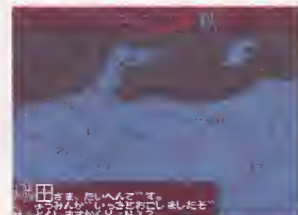
情報をまとめると

情報の内容は、年貢率を上げることによる民忠誠度などの減少を、施しによる民忠誠度の増加でおぎなう、理屈に合った合理的な内政のように思える。また、一揆が起きたときに説得する金は、持っている金の多少にかかわらず、持ち金全額だとい

うことを利用しているのもうなずかせるものがある。はたして、思惑どおりにうまく国造りができるのか、さっそく実験してみた。

第25国織田で実験

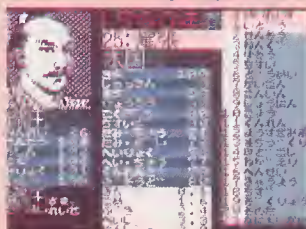
実験地には第25国の織田を選んだ。内政の効果を引き出せるように、魅力やIQなどの初期値は、すべて100以上にした(とくに魅力が大切。魅力は民忠誠度の増減に大きく影響する)。また、再現性を考えて2年目以降の民、兵に施す米の量はいつも



①一揆のときは金をすべて与える

実験1●年貢率100%での国造り

1560年春



①ゲーム開始直後の尾張の様子。5年後にどこまで強くなるのか?

1561年夏



②年貢率を100%にした直後。民忠誠度は秋には108まで下がる

1565年春



③年貢率を50%に下げると、民忠誠度は176から213まで上がった

50ずつにした。

以上の条件で、1560年春から5年間、情報どおりの手順で実験した結果、左ページ下の写真のようになった。

1565年の春で、兵力343、民忠誠度213、という数字は確かにそう悪くはないが、満足できるほど効果があったとはいきれない。このあと兵糧を売って金を増やしたとしても、余裕で隣国へ攻めこめるほどの国力ではないのだ。

一揆が起こることもなく順調に進んだはずの内政が、なぜこの程度の効果しかなかったのか。じつは、民忠誠度の変動に原因があったのだ。

年貢率を上げすぎると、民忠誠度の低下はとても大きく、たとえば今回のように100%にした場合、施しをしない秋や冬には、季節あたり10~15ほど下がる。これでは、年貢率を高くしたぶん増えるはずの秋の収穫量が、民忠誠度や民財力の影響で思っているほど増えないのだ。

では、いったいどれくらいの年貢率にすれば効率的な内政ができるのだろうか。そこで、年貢率を90%~60%にした場合の効果も調べてみた。

最良の年貢率を求めて

同じ第25国織田で、年貢率を90%から60%まで10%ずつ変えてはじめの実験と同様の条件、手順で内政を行った結果が下の写真だ。実験の経過は右の2つのグラフのとおり。グラフは当初の目的である兵力、および民

忠誠度の変動を表したものだ(破線は、疫病によって兵力が減ってしまったのを表している)。

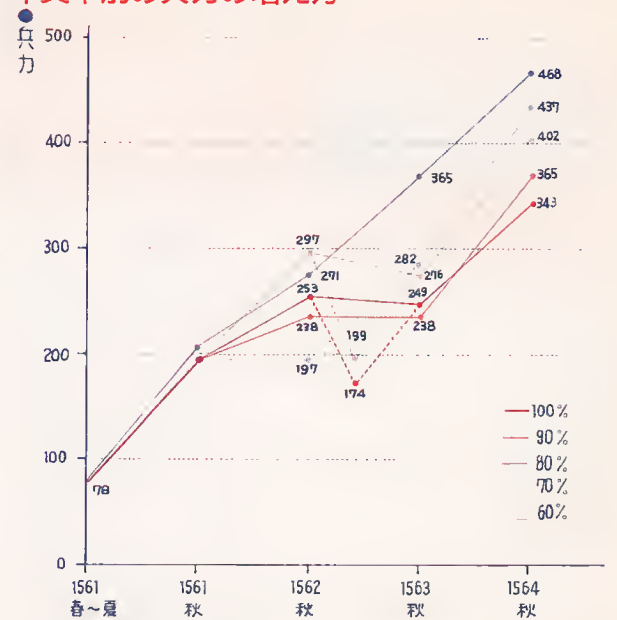
今回の実験では、兵力、民忠誠度とも、年貢率80%のときがもっとも結果がよく、民忠誠度は90%のとき、兵力は100%のときが最低という結果になった。

もちろん、一揆の起こる時期、疫病などの災害といった乱数要素があるため(信長の野望《全・国・版》では、表示されている値と乱数によって災害があったり一揆が起こったり、他国が攻めてきたりする)、いつでもこの結果になるわけではない。たとえば、90%と60%の実験では、1163年の春に疫病が猛威をふるったため、それぞれ80~90もの兵力を失ってしまった。これがなければ、年貢率60%のときの最終的な兵力は、あるいは年貢率80%の結果を上回ったかもしれない。

とはいえ、2度も一揆が起こり、施しの機会を失ったにもかかわらず(一揆が起こると民忠誠度が下がるだけでなく金も0になってしまうため、一揆が起きた季節には、米を売って金を増やしてあかないと、つぎの季節でまた一揆が起きたときに说得できなくなるのだ)、民忠誠度も兵力も最高だった年貢率80%が、もっともバランスのとれた国造りができるだろう。

最後に、「実験を行わなかった年貢率60%未満では、民忠誠度が極端に低くならないかぎり一揆は起こらない」というデータを付け加えておく。

年貢率別の兵力の増え方



年貢率別の民忠誠度の変化



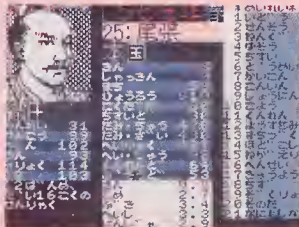
実験2●年貢率別の国造り結果

年貢率60%



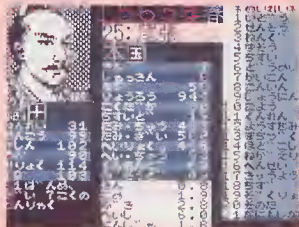
① 1562年に疫病と一揆のダブルパンチを受けたが結果はまあまあ

年貢率70%



① 1561年秋の一揆で、兵力の増強にブレーキがかかってしまったノ

年貢率80%



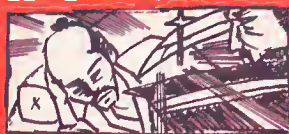
① 1562年、63年の春に一揆があったが、最小限の被害ですんだ

年貢率90%



① 一揆と災害が連続し、国造りどころではなくなってしまった

信長の野望《全・国・版》



直轄地の大名を暗殺して本国の総大将を病死させる
By 島村直秀(埼玉県)

変わった情報

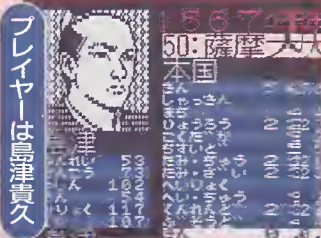
——いくつか領地を持っている大名の直轄地と自国を接触させます。そして、忍者1を雇って、その国の直轄地の大名を暗殺させます。

暗殺が成功すると、その国はつぎの季節のはじまるまえに入札されるので、金を十分にかけ手に入れます。このとき相手国の総大将の様子を見てみましょう。健康値が0になっているはずです。この季節が終わらないうちに、相手国の領地の数に見合うだけの金を本国に集めておきます。相手国の大名は、つぎの季節のはじまるまえに病死するはずです。そうしたら、入札で複数の国を手に入れます。

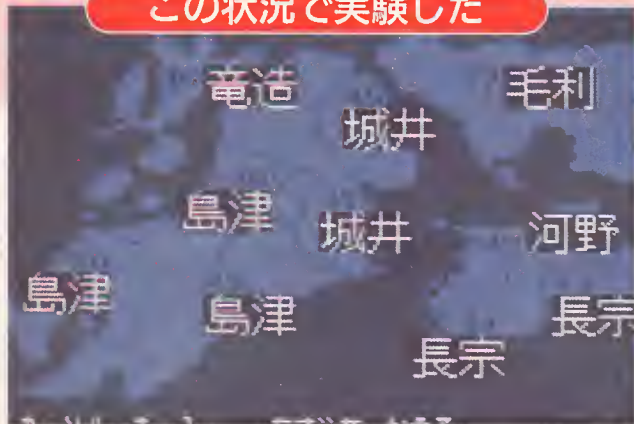
実験で効果を確認

実験は第50国の島津貴久で行

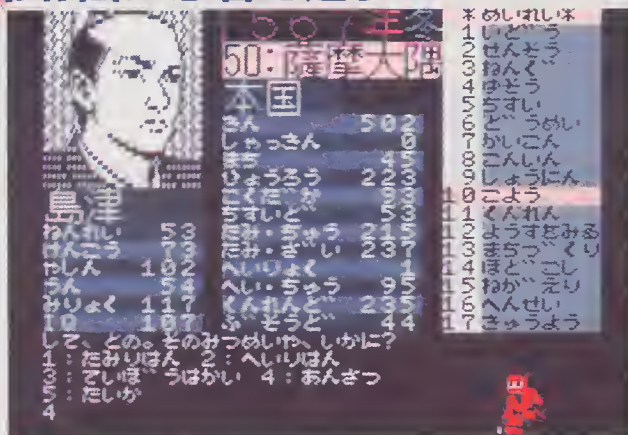
調査開始時の、九州近辺の地図。城井の持つ第45国と第47国の両国は、それぞれ本州と四国へ進出するためにどうしても通らなければならない国。また、第46国を治める竜造寺は1Qが高く、暗殺が難しいうえ兵力も多く持っているため、攻略するためには相当の戦力が必要。周囲をかためて計画的に攻めたい。



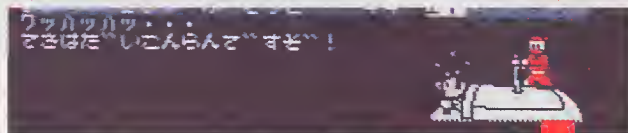
この状況で実験した



第47国に忍者を送りこむ

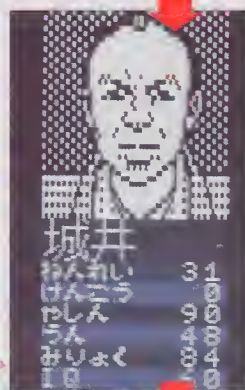


大名の暗殺に成功

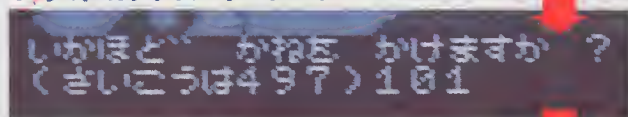


第47国を落札、そしてつぎの季節が終わるまに本国に金を輸送しておく。つぎの季節のまに、情報どおり、健康値0の城井はあえない最期をとげた。そして予定どおりに入札。本国に十分な金をたくわえているので、第45国を余裕で落札。つぎの年には第46国を攻めて九州を平定できた。

総大将の健康値が0になり



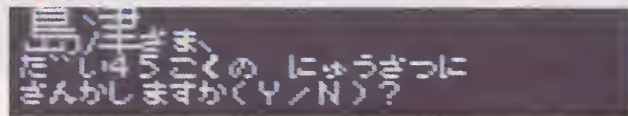
まず第47国を入札で入手



そして総大将は病死
直轄地暗殺を使うとき重要なことは、周囲の大名の能力がとびぬけていたりしないこと。比較的凡将の多い四国、九州あるいは東北方面でうまくいきやすい大名を選ぶのがよいだろう。



本国の入札にも参加する



ザ・リターン・オブ・イシター

イシターの復活

17ページに引き続き64部屋の前半部分をデータで

徹底的に

呪文の紹介につづいて、前半部分の各部屋の、ドアのつながりやカギの数、登場する敵キャラなどなど、あらゆるデータを表で

紹介。このデータと来月号（10月号）掲載予定の後半部分データで、『ザ・リターン・オブ・イシター』はきっと解ける。

このデータをうまく活用するには

表の項目をひとつずつ説明していくと、「ルーム名」までは見えてのとおり。つぎの、「ドア」の項目は、その部屋にあるドアを表していて、RBG……というのはドアの色のこと（アルファベットと色の対応は、右側の「省略記号一覧表」を見てほしい）。この項目の数字はルーム名の前についている「No.」で、各ドアがどのルームにつながっているかを表している。矢印がついているのは一方通行のドアで、た

えば➡4というのはルーム4に行けるけど、行った先にそのドアのカギがないので、そこから帰っては来れない。また、逆に➡4というのはルーム4からは行くことができないというわけだ。Tはトラップで、普通のドアに見えてじつはどこにも行けないワナのこと。RとかBとか書かれているのは、そのルームのほかのドアとつながっているドアで、項目になにも書かれ

ていないのは、ルーム内にその色のドアがないことを示している。

「カギ」は、何色のカギがあるかを表している。「登場する敵」は、そのルームの敵を種族で書いているのでカッコ内の記号でこまかい種類を判別しよう。「アイテム」は、ときどき出てくる謎だらけのルーム・アイテムだ。表の下で、敵キャラを少し紹介してるから参考にして、前半64ルームのクリアをめざせ！

省略記号一覧表

R	赤
B	青
G	緑
Y	黄
W	白
V	紫
O	オレンジ色
b	水色
T	トラップ
BK	ブラック
BE	ブルー・アイ
BC	ブルー・キャプテン
M	ミラー
H	ハイパー
P	ピンク
GM	ゴールデン・ミラー
DY	ダーク・イエロー
DG	ダーク・グリーン
BKC	ブラック・キャプテン

No.	ルーム名	ド ア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
1	TOP OF THE TOWER	2	3	➡4						RBG	バンパイヤ (V)	
2	DRUAGA'S GRAVE	1	6	7	5					RBGY	バンパイヤ (V、O)	ドルアーガの墓
3	OBSERVATORY	1	8	10	9					RBGY	バンパイヤ (V)、バット (V)	看板
4	TREASURE STORAGE	➡11	➡1							R	バンパイヤ (V)、スライム (G)	
5	BANQUET AREA	2	12							RB	バンパイヤ (V、O、G)	
6	JEWELRY STORAGE	2	16	15						RBG	バンパイヤ (O)、バット (V)	
7	EMPTY GALLERY	2	16	17						RBG	バンパイヤ (O)、スライム (G)	
8	FOOD STORAGE	3	18	9						RBG	スライム (G、BK)	

敵キャラ
ちょっと紹介



バンパイヤ族

いちばんにお目にかかる敵。最初から使えるファイヤー・ボールの呪文で十分倒せる。クサリを揺らして4方向にのっそり移動する



バット族

8方向にちょこまかと飛んでくるジャマなやつ。小さいうえに動きもけっこう速いので、プレスなどの呪文でいべんに倒すのが効果的



スライム族

おなじみの敵キャラ。動きは速くないが、移動中はギルの攻撃が効かないというやっかいなやつ。スリープの呪文で動きを止めよう

No.	ルーム名	ド ア										カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b					
9	SHUNNED CAVERN	3	19	8	13							RBGY	バンパイア(O,G)、スライム(B,K)、ナイト(BC)	
10	LOCKED ROOM	3	T	T								R	バンパイア(O)、バット(V)	
11	STORAGE CHAMBER	18	26	4								RB	バンパイア(V、O、G)	
12	SLAVE PEN	5	14	15	T							RBG	バンパイア(G、BK)、ナイト(B)	
13	SOLARIUM	9	21	20								RBG	バット(V)、ナイト(B)	
14	SECRET CHAMBER	12	51									RB	ウーズ(G)、ナイト(BK)	
15	KITCHEN	6	12	24								RBG	スライム(G、BK)、ナイト(B)	フォーク
16	CHIEFTAIN'S ROOM	6	25	7								RBG	バンパイア(G、BK)、ナイト(B)	
17	PLAY ROOM	7	26									RB	スライム(G)、ナイト(BK)	
18	SPOILS ROOM	8	11									RB	スライム(G、BK、R)	
19	EMPTY CISTERN	9	最初から開いているドアは27									R	バンパイア(BK)、スネーク(G)、メイジ	
20	REST ROOM	13	28									RB	ウーズ(G)、ローパー(G)	
21	SMALL DOME	13	31	22								RBG	ナイト(B、BK)	
22	THE STAIRCASE	21	23	46								RBG	バンパイア(BK)、スライム(R)	
23	WATCH TOWER	22										R	バット(V)、スネーク(G)	
24	PANTRY	15	29									RB	スライム(B)、メイジ、ナイト(B)	
25	ADEPT'S ROOM	15	33									RB	バット(O)、ナイト(BK、BE)	
26	LARGE HALL	17	17	29	29							RBGY	バンパイア(G、BK)、メイジ	
27	WATER LINE	15	33	126								RB	スライム(R、B)、ウーズ(G)	
28	PARTY ROOM	20	33	26	T							RBG	バット(O)、ナイト(B、BK)	
29	DINING ROOM	20	20	33	T	V	W					RBGWV	スネーク(B)、ローパー(G)	
30	COLOSSEUM	22	37	33	20	V	W	V	O			RBGYWVOb	ナイト(BC、BK)	
31	TRAINING YARD	21	36	30								RBG	メイジ、ナイト(M)	
32	PUPILS' ROOM	25	34									RB	ソーサラー、ナイト(B、BC)	
33	GREEN COURT	29	35	30	T							RBG	スライム(G)、ウーズ(G)、ローパー(G)	
34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	T	T	T	T					RB	バンパイア(BK)、バット(BK)	
35	KNIGHTS' CHAMBER	33	37									RB	ナイト(B、BK、M、H、R)、リザードマン	Mr.KNIGHT
36	INVIOLEATE AREA	37	37									RB	ナイト(BC、M)	

敵キャラ
ちょっと紹介



スネーク族

グリーン、ブルー、オレンジ、ブラックと4種類いる。移動は4方向で動きも遅い。タイム・ストップの呪文が効かないのが特徴



ウーズ族

ウジウジとしていたかと思うと、スーッと8方向に動く不気味なやつ。強い敵なので、一気に倒せるサンダーボルトの呪文が効果的



マジシャン族

瞬間移動で突然あらわれ、スペルを投げつけて攻撃してくる。ほかの敵はカイをねらうのに、マジシャン族はギルをねらってくる

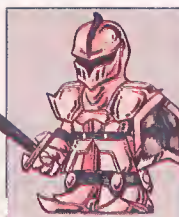
No.	ル ー ム 名	ド ア								カ ギ	登 場 す る 敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	RBGYWVOb	スライム (B、Y、P)	
38	CHAPEL OF EVIL	37	43							RB	スネーク(B)、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ナイト(BC)	
39	TEMPLE OF CHAOS	37	44	Y	G					RBGY	バット (O)、ナイト (BE)	
40	SACRED CHAMBER	37	48							RB	ソーサラー、ナイト (M)	
41	SHRINE OF EVIL	37	49							RB	ウィザード、ローパー (R)	ホワイト・ボード
42	SPECTER CELL	37	50	T	T					RB	ウーズ (BK)、ドルイド、ナイト (BE)	
43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							RB	スライム (Y、P)、バット (B)	
44	PRIEST' QUARTER	39	45							RB	バット (O)、ドルイド、ナイト (GM)	
45	CHANTRY	44	46	Y	G					RBGY	スネーク (B)、ウィザード	
46	HOLY OF HOLIES	22	45	Y	G	V	W			RBGYWV	スネーク (O)	
47	INTRICATE PATH	43	52	T	T	T	T			RB	スライム(DY)、スネーク(O)、ウーズ(BK)	
48	TRAP CEILING	40	55	54	T					RBG	メイジ、ナイト (M、GM)	
49	PRIVATE ALTER	41	64	T						RB	ローパー (R、B)	
50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	T	T	T		RBGY	バット(O、B)、スネーク(O、B)、ウーズ(G、BK)	
51	PASSWAY	14	52							RB	バット(B)、ローパー(R、B)、ナイト(BKC)	
52	CROSS POINT	47	78	59	51					RBGY	ウィザード、ナイト (BE、M、GM)	
53	FORGOTTEN ROOM	50								R	スライム(DY、DG)、ドルイド、ウィザード、ナイト(GM)	イスターの幻影
54	TROPHY ROOM	48	60	T	T					RB	ウィザード、ナイト (BKC、M)	トロフィー
55	UPWARD PASSWAY	48	64							RB	スライム (DG)、ローパー (R、B)	
56	THIEF'S HIDEOUT	50	64	Y	G					RBGY	スライム (DY)、ナイト (BE、BKC)	ぬけ穴
57	TRAP DOOR ROOM											
58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	T					RBG	スネーク(O)、ウーズ(P)、メイジ、ソーサラー、ドルイド、ウィザード	薬
59	BOUDDIR	52	65	T	T					RB	ナイト (BE、BKC、M、GM)	
60	MUSEUM	54	66	T	T	T	T			RB	バット (B)、ウィザード	テラジ
61	LIBRARY	66	64	T	T					R	ウーズ (BK)、ウィザード、ドルイド	本
62	MAZY QUARTER	63	64							R	ローパー (B)	
63	DORMITORY	58	68	62						RBG	ナイト (BKC、GM)	
64	QUOX'S LABYRINTH	55	62	56	61	77	49	T	T	RBGYW	スライム (DY)、ナイト (H)	

敵キャラ
ちょっと紹介



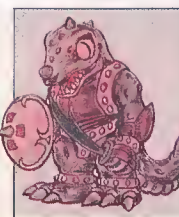
ローパー族

8方向にクネクネしながら移動してくる。気味悪く動く触手を持ち、気持ちわるさにかけてはいちばん。呪文があまり効かない



ナイト族

前作の『ドルアーガの塔』といい、このシリーズにはナイトがたくさん出てくる。全体的に動きが速く強いので十分な注意が必要だ



リザードマン族

本当はリザードマンもナイトなんだけど、とりあえずナイトとは別あつかい。前半の最後のほうに出てくる強いやつ。左利きなのだ

キラリ★キラ星

徳間書店
アニメージュビデオ

風の谷のナシカ
監督／宮崎駿
カラー116分
VHS 148AH13
β II 148GB1003



戦国魔神ゴーショーロウ
監督／通山邦彦
カラー90分
VHS 128GH6
β II 128GB006



天使のたまご
監督／押井守
カラー75分
VHS 128AH8
β II 128GB008



アリオン
監督／安彦良和
カラー119分
VHS 128GH8
β II 128GB008



天空の城ラピュタ
監督／宮崎駿
カラー124分
VHS 128GH12
β II 128GB5012



デジタルテイル物語
／女神転生
監督／西久保瑞穂
カラー45分
VHS 98GH13
β II 98GB013



大魔獣激闘 鋼の鬼
監督／平野俊弘
カラー60分
VHS 128GH14
β II 128GB5014



Animage
Video
SALE
or
RENTAL

男命の金看板！桜吹雪が宇宙を舞う！
御存知！アニメ版「遠山の金さん」いまだ絶賛発売中！！

徳間書店アニメージュビデオ

遠山桜宇宙帖
奴の名はゴールド

ピスタサイズ ステレオHiFi
カラー60分 12800円

VHS

128GH-17

βII

128GB-5017

原作／陣出達朗 文／結城恭介

アニメージュ文庫「遠山桜宇宙帖／奴の名はゴールド」（徳間書店刊）

監督……………梅澤淳稔

美術監督……………有川知子

キャラデザイン……………北爪宏幸

音楽……………羽田健太郎

作画監督……………北爪宏幸・伊藤奈緒美

主題歌……………藤井一子(徳間ジャパン)

脚本……………酒井あきよし

©陣出達朗・結城恭介/徳間書店

●製作・発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

●制作協力/徳間ジャパン

●販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161



TVフィルターFSII 全国で大好評!! 目が楽だ・目が疲れない!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!! テレビ画面のキラキラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。

マイケル君

大好評! 半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!

10万枚突破御礼

感謝状も2,000通を超えました。

FSIIファンのみなさま、ありがとうございました。
今後とも、できるだけ、この価格で頑張りますので
サンクレストをよろしくお願いいたします。

※画面上部にTVフィルターFSIIを使用



Michael

※皆様のご要望に応え……
大型TVフィルター

新発売

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
特別注文	・22・23型用 定価14,000円 → 7,000円 ・24・25型用 定価15,000円 → 7,500円		・26・27型用 定価16,000円 → 8,000円 ・28・29型用 定価17,000円 → 8,500円	

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担をお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、
**おハガキか
お電話で!!**

ハガキで

TVフィルターFSII
を申し込みます
希望する型名()
●郵便番号・住所
●氏名・印・年令
●電話番号

40円

サンクレストJFN
係

〒577 大阪府東大阪市
柏田西1-9-15

電話で

東京 **03-818-5511**
大阪 **06-303-4152**
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京 平日 午前10時～午後6時
日・祭日
大阪 平日 午前9時～午後7時
日・祭日 午前9時～午後6時

ソフト60本 プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で60名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは8月31日必着。当選者の発表は10月8日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX (RAM8K)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外付け)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム ⑧マウス
- ⑨持っていない ⑩その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム ②プログラミング

③パソコン通信 ④ワープロ

⑤CG ⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系 ⑤PC98系
- ⑥FM7/77系 ⑦X1系
- ⑧その他(具体的に記入)
- ⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	R-TYPE	6	激走ニャンクル
2	ザ・リターン・オブ・インスター	9	ボールブレイザー
3	王家の谷・エルギーザの封印<MSX1>	10	アクロジェット
4	クリムゾン	11	お嬢様くらぶ
5	第4のユニット2	12	イースII
6	ミュール		特別付録
7	マグナム危機一髪		

<表2>今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>R-TYPE
3	<FAN ATTACK>ザ・リターン・オブ・インスター
4	ゲーム十字軍
5	FANのFAN BOX
6	<ファンダム>ゲームプログラム
7	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
8	<ファンダム>ファンダムハウス
9	FAN STRATEGY
10	LINKS INFORMATION PAGE
11	<FAN RADAR>直子の代筆
12	ON SALE
13	<FAN NEWS>王家の谷・エルギーザの封印
14	<FAN NEWS>クリムゾン
15	<FAN NEWS>第4のユニット2
16	<FAN NEWS>ミュール
17	<FAN NEWS>マグナム危機一髪
18	<FAN NEWS>激走ニャンクル
19	<FAN NEWS>ボールブレイザー
20	<FAN NEWS>アクロジェット

<表3>雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンフティーク
4	テクノホリス
5	ビーブ
6	ホフコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	無ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

<表1>ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	サイオブレード	51	ドラゴンスレイヤーIV
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	27	サイキックウォー	52	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
3	アカンベドラゴン	28	殺意の接吻	53	抜忍伝説
4	アクロジェット	29	殺人倶楽部	54	抜忍伝説番外編
5	アシューギーネ〜虚空の牙城〜	30	ザナドゥ	55	信長の野望<全国版>
6	アルギースの翼	31	ザ・マン・アイ・ラブ	56	ハイドライド3
7	アレスタ	32	沙羅曼蛇	57	覇邪の封印
8	イース	33	ザ・リターン・オブ・インスター	58	パロディウス
9	イースII	34	三国志	59	バブルボブル
10	一石にかけける青春	35	THEプロ野球激突ベナントレース	60	ファミグルパロディック
11	ウィザードリィ	36	シャロム	61	ファミリーボクシング
12	ウルティマIV	37	ジーザス	62	ファンタジー
13	F-1スピリット	38	死霊戦線	63	ブレイクショット
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	スターヴァージン	64	ボールブレイザー
15	王子ピンピン物語	40	スナッチャー	65	マイト・アンド・マジック
16	お嬢様くらぶ	41	セイレーン	66	マグナム危機一髪
17	ガリウスの迷宮	42	ゾイド	67	マンハッタンレクイエム
18	ガルフォース〜創世の序曲〜	43	ソリテア・ロイヤル	68	ミュール
19	ガンダーラ	44	ゾンビハンター	69	めぞん一刻
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派	45	大戦略	70	めぞん一刻 完結篇
21	グラディウス2	46	第4のユニット2	71	燃えろ!!熱闘野球'88
22	クリムゾン	47	太陽の神殿	72	勇士の紋章
23	激走ニャンクル	48	ディーヴァ〜アスラの血流〜	73	ラスト・ハルマゲドン
24	コナミの古いセンセーション	49	ディーブダンジョン	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	琥珀色の遺言	50	ドラゴンクエストII	75	ワールドゴルフII

★7月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。

-----（キリトリ線）-----

郵便はがき

40円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--

MSX・FAN9月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

⑩ ()

4 ハイ イイエ

買う予定の周辺機器 []

5 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

6 []

7 [] [] []

8 ① ② ③

9 ① ② ③

⑩ ① ② ③

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ () ⑨

12 ① ② ③

9月号のプレゼントでほしいイラスト

☐ ☐ ☐ - ☐ ☐

☐

住所

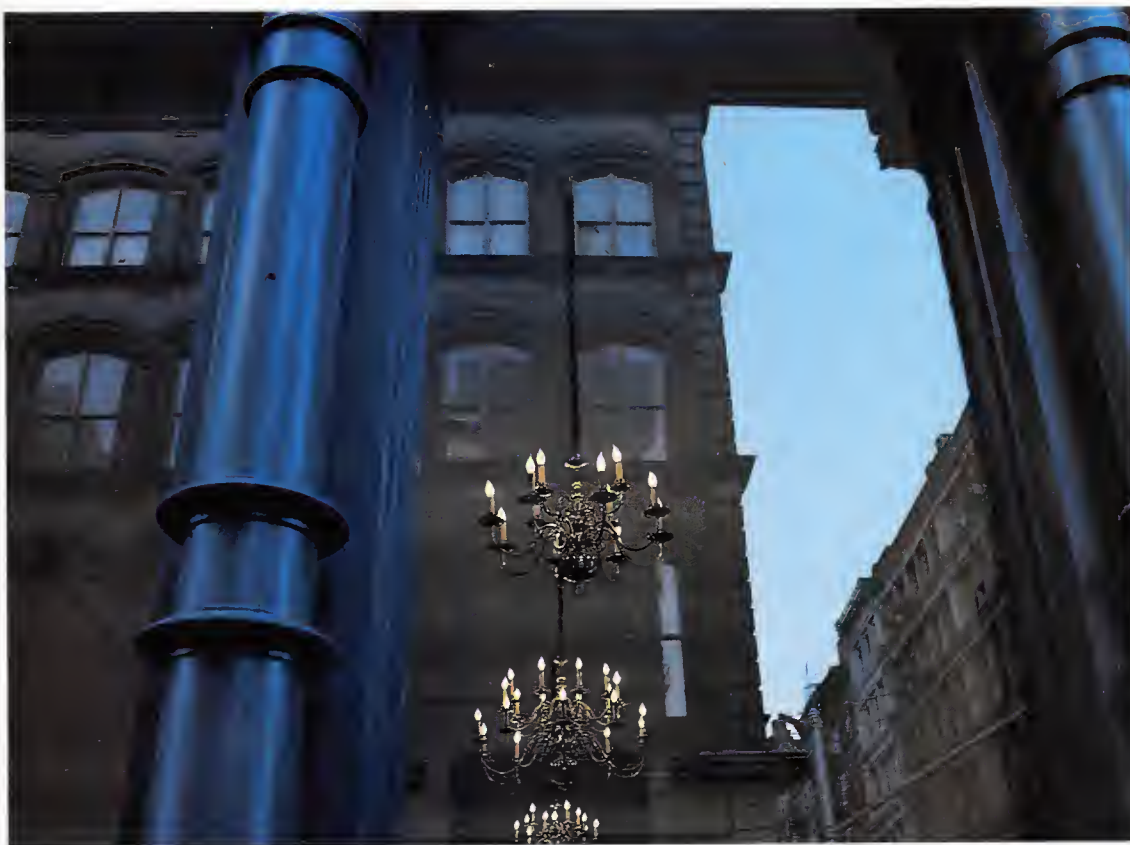
氏名 名() -

年令 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

マンハッタンの街で、 もう一人のJ.B.に出会った。



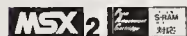
シリーズ第2弾

マンハッタン・レクイエム



リバティタウンで知り合ったピアニストのサラ・シールズが巻き込まれた殺人事件を解決するため、独りマンハッタンに向かったJ.B.ハロルド。彼を待ち受けていたのは、財産贈与をめぐる数々のミステリー。好評第1弾に続く人気作。

〈好評発売中〉



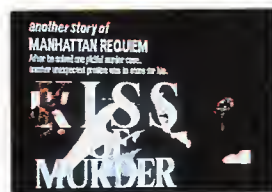
- VRAM128K以上
- ディスク3.5"-2DD(1枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応

漢字表示(漢字ROM不要)

BGMは全7曲

定価 7,800円

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイア<青い嘆き>が消え去った。疑惑に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは…? 新たな難事件に、J.B.ハロルドが挑む。前作《闇に翔ぶ天使たち》の舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」MSX2版ついに登場!



マンハッタン・レクイエム アナザーストーリー
さつ い くち づけ

殺意の接吻〈新発売〉

MSX2  **S-1**  **MSX MUSIC対応** **FM音源対応**

- VRAM128K以上●ディスク3.5"-2DD(1枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応

漢字表示(漢字ROM不要)

※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。

捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インデックスブック付き。

定価 6,800円

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!〈発売元 マイクロキャビン〉

●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。

092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)

上記時間外はリバーヒル情報局よりいろんな情報をテレホンサービスでお届けしています

●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバビル7F

〒810 TEL 092-771-3217

△△68000

5 2HD 定価7,800円

MSX MSX2兼用

MSX MUSIC対応 定価7,300円

MSXはアスキーの商標です
本体RAM 8K以上

9月発売予定

宇宙史に残る初の地球外生命との遭遇

宇宙歴200万年

数百万光年の彼方の異次元空間

ハイパー国

しかし

頂かそこて見たものは

善悪と殺気がみなぎる

異形生物

生存か絶滅か

人類の存亡をかけて

最強兵器をひきつれ死闘は始まった

至上最強の異次元シューティング

REINAPERTM

アールタイプ

IREM CORPORATION

Illustrated by NAOKYUKI KATOU

Okamoto Kōsan Bldg. 11-9 Nishinomiya-machi 1-chome, Nishi-KU, Osaka 550 Japan
Telephone 06-535-4888 © 1988 IREM CORP. ALL RIGHTS RESERVED

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "Ys II" because

We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo



2人の女神とは誰のことなのか?

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



- アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が「加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。
- 前作の4倍のデータ量を有し3部構成となる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックと対応した大規模なマップ。前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの進行をさらに深めました。
- レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。テカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継ぎさらにグレードアップしたイースII。

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD
3枚組

DISK 専用版

¥7800

ジョイスティック対応
トライフ使用可能
パナミュージメントカートリッジ対応(S-RAM)



イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくといースIIがより楽しめます。

Falcom

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市早稲田7-1-4 トム・エー・ビル



通信販売(送料別)

●現金書留の場合 送料 郵便料を明記して 現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合 送料 郵便料 住所 氏名 年齢 電話番号を明記して お付けください。商品お届け時に 商品代金をお支払いください。

TEL 0425-271851

FAX 0425-2812714

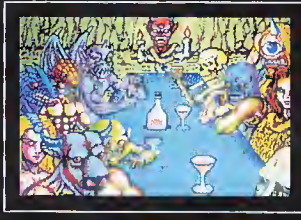
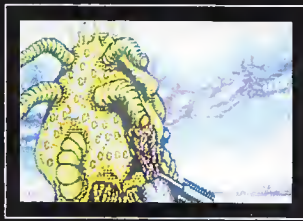
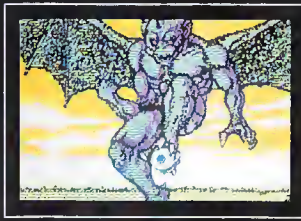
LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

妖しき魔界の一族よ、
この世はお前の
為にある。

MSX2 3.5" 2DD

4枚組 7,800円 9月中旬発売予定



拔忍伝説

ぬけにんでんせつ

翼をもった男達



MSX2

**3.5" 2DD 4枚組
7,800円**

好評発売中!

拔忍伝説

ぬけにんでんせつ

▶ 闇からの訪問者 ◀

3.5" 2DD 1枚組 3,000円

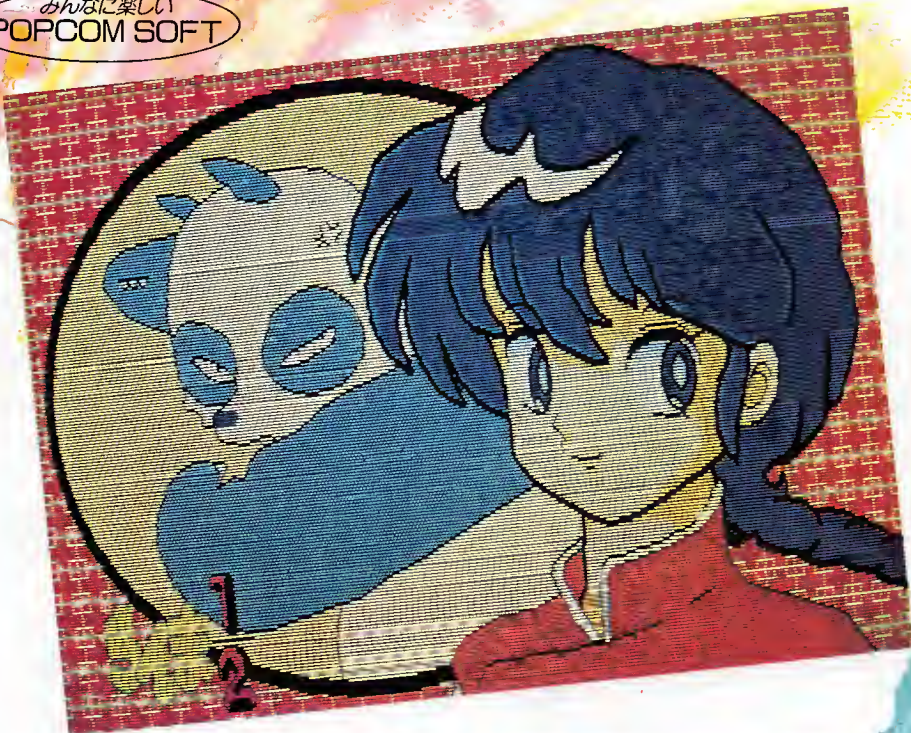
好評発売中!

MSX2 はアスキーの商標です。

尚、拔忍伝説番外編はブレイングレイユーザーズ
クラブの会員の方のみの限定通信販売とさせていただきます。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、
通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記
の上、現金書留で直接当社へお申込みくださ
い。送料は当社負担となります。

株式会社 **ブレイングレイ**
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

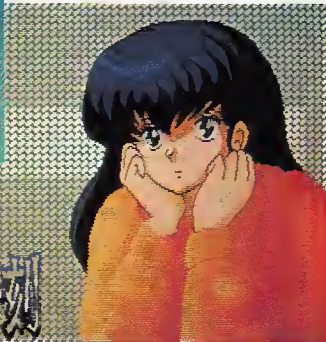
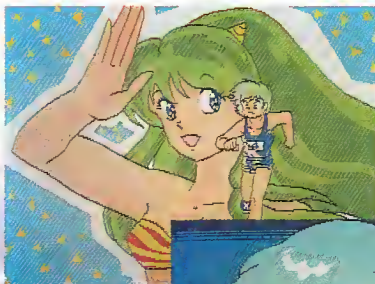


めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあつと驚くさまざまなテクニックを
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブの2種類のデータセーブ方式。



©高橋留美子・小学館

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

- 「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
 - MSX-DOSはアスキーの登録商標です。
- ©小学館
©新企画社・HAL研究所

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーティストに
なれるよ。

「ダ・ビンチ」のお求めは、簡単・便利な通信販売で!

お申し込み方法

官製ハガキに商品名ダ・ビンチ(機種)と数量、合計金額などの必要事項をご記入のうえご投函ください。なお、18歳未満の方がお申し込みになる場合は、お手数ですが保護者のご署名・ご捺印をお願いします。

商品のお届けと代金のお支払いについて

お申し込みいただいた商品は、宅配便で直接ご自宅へお届けいたします。代金は商品をお受け取りの際現金でお支払いください。右記の記入事項を参照のうえ、必要事項を明記してお申し込みください。

●官製ハガキ記入事項

●商品名	●数量	●合計金額
住所・〒	(TEL)	
氏名・年齢	氏名・年齢	氏名・年齢
生年月日	生年月日	生年月日
保護者ご署名	保護者ご署名	保護者ご署名
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。		

40円	10100
ソフト通販係	千代田区神田
ポプコム	神保町1の3
	ミヤビル4F
	株式会社プロダクション

■交換及び返品について
品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。

(株)小学館プロダクション POPCOMソフト通販係
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3ミヤビル4F TEL.03-294-2450

小学館

FMサウンドで脳髓くだけろ!!



MSX MUSIC対応
FM音源カートリッジ



VRAM128K

MSXマークはアスキーの商標です。

絶賛発売中!!



アレスタ ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売。定価1980円/通販で買え。
送料200円わすれろと泣いちゃうぞ。スタジオ録音された
シンセサイザーヴァージョンで君も電腦音楽体験。

スーパー バイオ サイバー シューティング

アレスタ

ALESTE

¥6,800

**Disc
station**

MSX2 DISC MAGAZINE



2DD MSX2
MSX MUSIC対応

- あかんべドラゴン ●ウインキーソフト
- ラスト ハルマゲドン●ブレイングレイ
- ソリテア ロイヤル ●ゲームアーツ
- アレスタ ●コンパイル
- FM/パナミュージズメント カートリッジ ●パナソフト

最新ゲーム先取りプレイで、兄さん失神!
新作ゲーム徹底情報だよ、おっかさん。
名作レトロゲームの逆襲だ。妹、いけにえ!
ハード情報で、ばあちゃん血管破裂!
サウンド完全武装! 生き別れのお姉さん!
創刊準備号 980円 ★発売中!

めーそコネコネ

COMPIL

通販をご希望の方は、現金書留か定額為替で、定価+送料
200円(速達希望なら400円)を送るべし!
商品名、機種名、電話番号も忘れずね!!

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シンボール広交1005号
Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

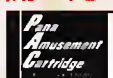


あなたに会えて本当に良かった。



パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!
おなじみ一刻館の面々が繰り広げるグラフィックアドベンチャー
ゲーム「めぞん一刻・完結篇」～さよなら、そして……。や
つと就職が決まった / さっそく響子さんにプロポーズしなけれ
ば……でもなんていってプロポーズしようか?悩める五代に一刻
館の住人達の魔の手が忍び寄る。君はこの難関を無事クリアして
響子さんのハートをこの手にすることができるだろうか!?

MSX2
開 ■ 発 ■ 進 ■ 行 ■ 中



ゲーム用
S-RAM
カードリッジ
対応



MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

¥7,800

■新発売■

●X1シリーズ……………¥7,800
■バーコードナンバー■4988608 823527

■好評発売中■

●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
●PC-9801シリーズ……………¥7,800

■バーコードナンバー■

●8801 5"2D: 4988608 822537
●9801 5"2HD: 4988608 821554, 5"2DD: 4988608 821547,
3.5"2DD: 4988608 821448

FM音源対応

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記
の上、御マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



本誌のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開
発した著作物です。レンタルや無断コピーを行うと、著作権法
により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアの複製を許可は
一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安蔵2-9-12 TEL 0593(51)6482

9月初旬発売予定

Active Adventure Real Time Roll Playing Game

ガリバー

Golliver

ホセイドン神殿の謎

予言者へブライより

『世界の平和を崩したすべての原因は、悪かな予言者へカテがランドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に陥し入れたからである。しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉鎖することが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしめ、聖なる扉を開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とが、ホセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている。「勇気あるものよ、七つの海にいか、龍、獅子、鷹、勇者の命をうとせ、ホセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地は、いなる島一つになりて果の冒険するなり。」さあ、冒険者たちよ、旅立つかよい!!

- 敵キャラクター60種類以上
- 臨場感あふれるBGM60曲
- 画面数100画面以上
- グラフィックスはセネカの4ツが相当!!
- 過去に類を見ないバトルシステム!!

キャラクター	HP	MP	SP
ア・バ	HP	MP	SP
バ・バ	HP	MP	SP
バ・バ	HP	MP	SP
バ・バ	HP	MP	SP
バ・バ	HP	MP	SP

ホセイドン神殿の謎!!
いま、君の手によって解き放たれる。

MSX2
 ○VRAM 128K以上
 ○3.5"-2DD(1枚組)
 定価 6,800円

MSX2はアスキーの商標です。

製作・著作 CBC (協力) GENERAL PRODUCTS

販売元 有限会社コンピューターブレイン ☎556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820

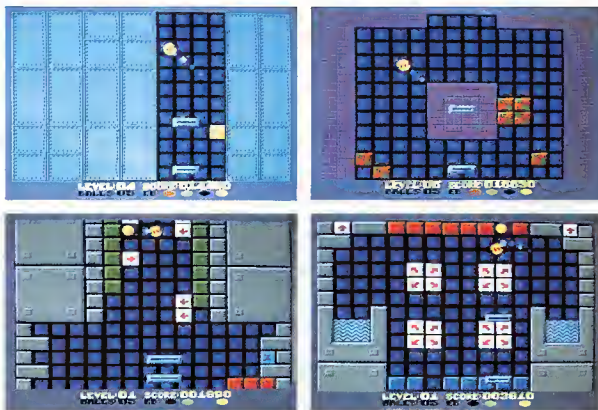
通信販売: 当社の製品が手に入らない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料)
 プログラマー及び各種スタッフ募集: (有)コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

ブロック BREAKER

プレイヤー

壊せ！動かせ！！
つき進め!!!

MSX2 専用, 要VRAM128KB, 3.5"2DD, ¥6,800



好評発売中!!

感動！一度にバーが2本

神の助けか、はたまた悪魔のしわざか？なんと、このプレイヤーには、バーが2本もある！おまけに上のバーは上下にも動く事が出来る。君は一度に2本のバーを操作しなくては行けない。







快感！縦スクロール

ブロックをくすしていくたびに、どんどん画面が縦にスクロールする！あちこちに□を開けるワーゾーン！入り組んだブロック群！ハラハラドキドキ、次々と手強い面があらわれる！

興奮！ふたり同時プレイ

ふたりプレイの時はひとりか上、もうひとりか下のバーを操る。ふたりで協力したり互いにジャマしあったりして遊べるんだけど、プレイ中に突然バーが入れ替わったりなんてことも！

●アイテムブロック！壊すとさまざまな効果が。

-  ブロック上の得点×10ポイントがスコアにプラス。
-  ハーが一定時間長くなる。
-  ハーが一定時間短くなる。
-  200ポイントがスコアにプラス。
-  上のバーが数秒間、消滅。
-  赤、青、黄、緑の4色を連続してそろえるとボールがひとつ増える。

Copyright RADARSOFT 1988 by C. Kramer MSXはアスキーの商標です

GA夢
カム

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/株・ホッ・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年齢、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

資料請求券
MSXファン

近日発売

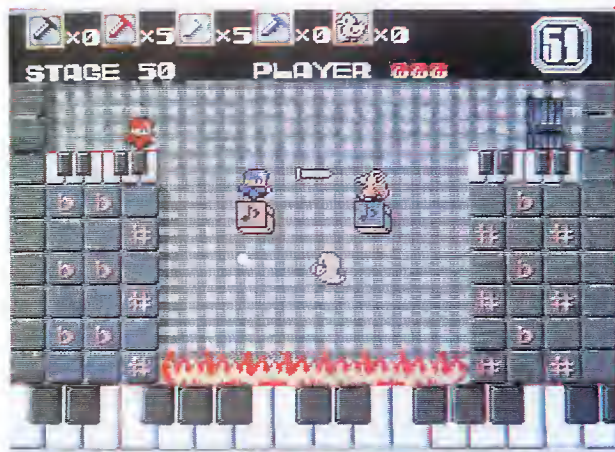
クインプリ



武器はクイ!?

暑さもふきとボアクションゲーム

DISK版
同時発売



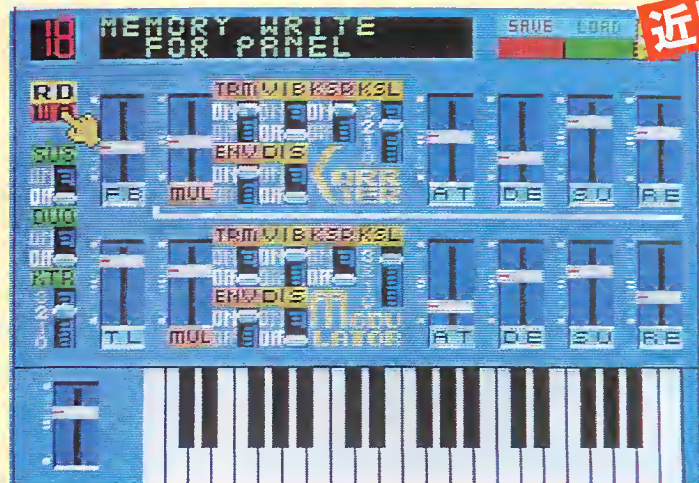
MSX-MUSIC対応

MSX2 1メガROM・VRAM128K 定価¥5,800

シンセサウルス 君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

近日発売



MSX-MUSIC対応



MSX2 MSX 2メガROM・VRAM128K 対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもプロ並みの演奏
- 楽符入力による自動演奏も簡単
- 楽符プロセッサとして単独使用も可
- マウス対応ラクラク入力

好評発売中!

ファミクル・パロディック



MSX2 2メガROM・VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中!
入選者に新作ソフトプレゼント
次回入選者発表は10月号です。
ファミパロパロディックのマシンと主人公達の
イラストを送ってください。入選者には新作ソ
フトをプレゼントいたします。
送り先: BIT²販売(株)「ファミパロイラスト係」
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)



年末発売決定

本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

— 逐電屋 藤兵衛 —

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

制作/発売元 株式会社BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-8 齊田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

株BIT²正社員募集

●サウンドエフェクト(ミュージック含む) ●キャラクターデザイン ●プログラマー等
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

近日発売!

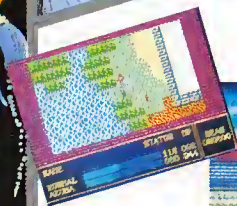
東京終末戦争

トウキョウ

ハルマゲドン

邪教集団 "Psycho temple"
の野望によって破壊された
首都をとりもどすため
今 "MIKADO" の命をうけた
コマンドたちの聖戦がはじまる!

- MSX2 2メガROM 予価7,800円
- PC-8801mk IISR以降 (VA対応)
(5"2D2枚組) 予価7,800円



ギャル

ウォース

GAL WARS

きゃびきゃびるん♡ 期待しててネ!

ちょっぴりエッチな美少女アクティヴ・シミュレーション

- PC-8801mk IISR以降 (VA対応)
(5"2D2枚組) 予価6,800円

まだまだ
あるぞ!!

テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用 (DISK版)
- X-1シリーズ全機種用
- ※以下通販のみの販売中
- FM-7、77シリーズ用 (5"、3.5"版)
- MZ-2500シリーズ用 (要増設RAM)

全機種トランプ付 価格 各6,800円

プロフェッショナル ベースボール

- MSX MSX2用 (ROM版)
RAM16K以上 価格 4,800円

Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用 (2枚組)
- ※以下近日発売予定
- MSX2専用 (DISK版)

価格 各6,800円

SWEET-V2

ディスクベーシックより
10倍便利な究極のDOS

- PC-8801シリーズ、V2モード専用
価格 9,800円

MSXプログラム コレクション50^本 ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる/
それぞれゲーム50本以上満載!

☆ファンダムライブラリー①

- MSX MSX2用
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②

- MSX MSX2用
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③

- MSX MSX2用
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録
価格 各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は

通信販売実施中 / (送料無料)

①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21

第一日比谷ビル

㈱徳間コミュニケーションズ

テクノポリスソフト通販 係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社

〒105 港区新橋4-10-7

TEL.03(432)4471

全編アニメーション

アドベンチャーゲーム

これがA.V.G.の夢だった……。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、多大な成果を満載し帰路についた。

最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。

しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入って8ヶ月目に異変が起きた。姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、そこには幾多の陰謀がうごめいていた。

結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。

鍵となる「メロディーモジュール」をめぐる奔走する地上部隊。そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーン」が冷たい音声で告げる「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損。カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME — 【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

● オープニングデモ (部分抜すい)



ATTACK'88 in SUZUKA

●日時/8・20(土) ●会場/鈴鹿サーキット

★入場無料

サーキット入場料は、T&E SOFTが負担します。なお、入場希望の方は、右横にあります。アタック'88入場引換券を切り取って、アタック'88当日必ず持参して下さい。引換券1枚で5名様入場可。

★雨天決行 雨天の場合は内容を変更して開催します。

アタック'88
入場
引換券

Mファン9月号

ヨン!

A.V.G.が 変わる!!

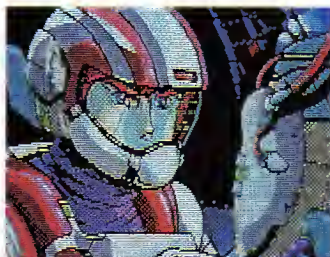
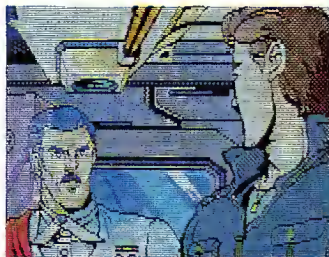
- ★“画面数”という言葉は死語になる。“全100シーン”を経てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上。(マウス(PC-98版はハズマウス対応)、ジョイスティック対応)
- ★付属のメモリーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
- PC-88SR: サウンドボードII対応のステレオサウンド。
- MSX2: FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵P.S.G.にも対応。
- PC-98V: サウンドボード対応のFM音源サウンド。
- X1 turbo: FM音源対応のステレオサウンド。
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)に可能。
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。



発売機種

- PC-8801mk IISR以上(2ドライブ専用)5"2D・6枚組 ¥8,800
- MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5"2DD・3枚組 ¥8,800
- PC-9801VM/VX、PC-286V・5"2HD・2枚組 ¥8,800
- PC-9801UV/UX、PC-286U・3.5"2HD・2枚組 ¥8,800
- X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・6枚組 ¥8,800

(全機種T&E SOFT特製ディスクケース及びメモリーモジュール付)
※MSXマークはアスキーの商標です。



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(請求書の請求欄に貼付して下さい)



T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ディーアンドイーソフト
〒465 名古屋市中東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.18 請求券
100円切手2枚



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



たくさんの

ゲスト・ビギナー

待って
ます!



先月でモデムのプレゼントのお知らせをしたから、そろそろたくさんの通信初体験の人がアクセスしてくるかな、なんて思いつつ今月は初心にかえってリンクスしてみます!

アクセスって いうのは 通信すること

いつも「アクセス」ってふつうに使っている言葉だけど、ここでもう一度説明しよう。

「ACCESS」とは一般には接近とか入口っていう意味。で、コンピュータ用語でいうと、通信のおもとなる大きいコンピュータとキミのMSXがつながって通信ができたってことなんだ。だから「アクセスする」ということは「通信する」という意味になっちゃうわけだ。

MSXを持っていたら、モデムを持っていたら、一度は通信を体験してみよう。そして、リンクスのMファンのコーナーへ「アクセス」してね/アクセスしたら手紙(メール)もよろしく。

ちなみに ちょっとだけ やってみよう

さてさて初めての人のために右上から下にかけてリンクスの最新コーナーの「年令別BBS」にアクセスしているようすを順をおって掲載してみた。

モデムを差して、電源をONして、ID(会員番号)とパスワードを入力すれば、いちばん上のSTARTの画面になる。ここがリンクス全体の入口。赤の線で囲まれたところが、自分のメールボックス。だれかからメールがきていれば、メールの数が表示される。どうやら1通届いているみたいだ。

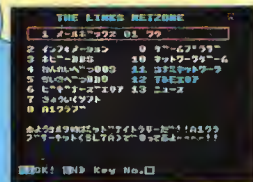
2~13番までは、リンクスのほうで用意しているメニュー。のぞいてみたいところを決めて、番号を入力。そして、信号を送

るためのキー[F1]を押す。そうすれば、目的のメニューへ行けるというわけだ。

右の例ではいままでなかった4番の「年令別BBS」を選んでみた。[4]のキーのあとに[F1]を押す。すると、自動的に「年令別BBS」のメニュー画面になる。ここで、自分の年令にあった番号を同じ要領で入力すると……。見たいところの最初のページが登場(ほんとうはこの前に目次のページがあるけど、今回は省略)。順にページをめくって(NEXTの[N]のキーとやっぱり[F1]のキーを押して)いけばどんどん先の新しいものを見ることができる。なれてきたら、それぞれのボードにメールを出して意見交換をしてみよう。読んでばかりじゃおもしろくないからね。というわけで、来月は8番の「A1クラブ」についてレポートしよう。

リンクスを初めてアクセスしちゃった

START



↑この画面がリンクスの入口。玄関といった感じだ。ここから好きなコーナーを番号で選んでGO!

4 + f1

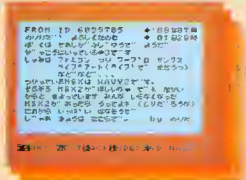
4.年令別BBS



↑STARTの画面から4番を選ぶ(4)を押したあとに[F1]のキーを入力)。ここからまた5つに分離

1 + f1

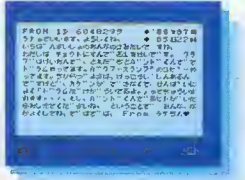
1.中学生BBS



①ここは中学生のBBS。のぞいてみると、さっそくメールが届いている。まず、自己紹介するのが礼儀。よろしく!

2 + f1

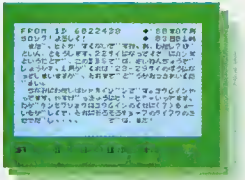
2.ハイスクールBBS



②ハイスクールとは高校のこと。ここにきているラナちゃんは何年かな。それにしてもバンドやってるって、スゴイ

3 + f1

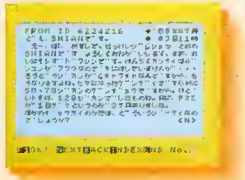
3.18~22才のBBS



③ここには大学生や、専門学校生、社会人などなどいろんな若い人がくるところ。この人は建設省にお勤め

4 + f1

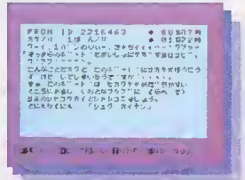
4.23~29才のBBS



④社会に出てはや何年、という人のコーナー。この人は設計事務所にお勤め。残業は編集部のほうがもっとつらい

5 + f1

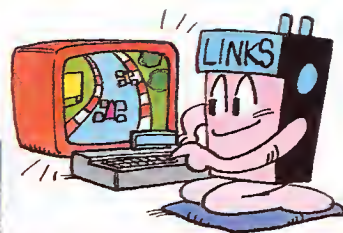
5.30才以上のBBS



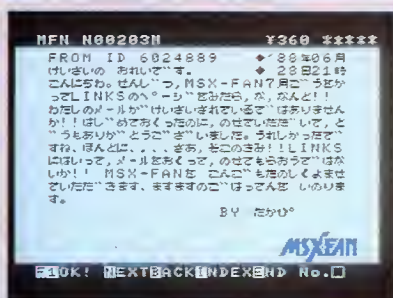
⑤ここはオジン、オバンのコーナー……なのかな? 紫のバックの色が高貴なんですが……(担当の年がばれる)

遊・アクセスガイド

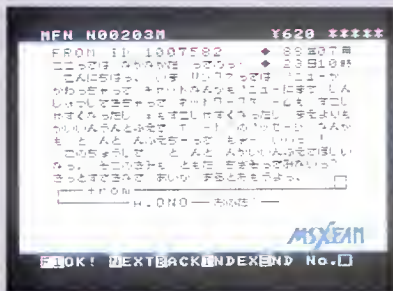
(リンクス内のイベント情報)



めいおう星通信



◆どうも、掲載のお礼の返事です。今後ともめいおう星通信も月々からテーマを決めてメールを交換したいと考えてる。よろしく！



◆めいおう星通信も月々からテーマを決めてメールを交換したいと考えてる。よろしく！



THE LINKS
についての質問は

8/1 ↓ 8	●NWG『A1グランプリ』全国大会・地区予選 何度も挑戦した人いると思うけど、今度は地区代表として出場だ。野球だったら甲子園に集結するけど、NWGの場合はA1クラブのサーキット場というわけだ。日程は、1日北海道/2日東北/3日関東/4日東海/中部/5日近畿/6日中国/7日四国/8日九州。
8/1 ↓ 20	●「ポプコム」作文コンテスト 夏休み特別企画『パソコン通信大博覧会』の雑誌社参加企画の1つ。「あなたの街のおもしろ話」がテーマ。
8/1 ↓ 9/10	●ガンビー・タイラの宿題オタスケマン 夏休みの宿題で、わからないところがあったら、タイラ先生になんでも聞いちゃお！
8/2 ↓ 31	●「マイコンBASICマガジン」プログラムコンテスト作品ダウンロード 創刊70号をむかえた「ベーマガ」のプログラムコンテストの優秀作品をダウンロードサービス。
8/11	●NWG『ガリィブロック』特別大会 ネットワークを通じて、自作ロボット(ガリィ)同士の闘いが繰り広げられる。
8/12	●NWG『ダイレス』特別大会 ボーステックが作った不思議なストラテジックゲーム。メビウスの輪のような空間をクルクル進んで自分のボールを置きつつ、相手のボールを取る。ルールはカンタンだけど、頭をつかうむずかしいゲームなのだ。
8/13	●世界横断クイズ大会決勝戦 クイズに答えながら、世界旅行をしてみよう、というクイズ大会。
8/15 ↓ 17	●「MSXマガジン」千倉真理さんチャットタイム Mマガのイベントはチャットだ。
8/20	●『A1グランプリ』全国大会・決勝戦 おりしも、甲子園の決勝と同じ頃。雨など関係ないリンクスのほうが、先に結果がでるかな。
8/21 ↓ 23	●「MSX応援団」女子大チャット 女子大生の人とのチャットタイム。みんなよりおねえさんになるのかな〜？ このチャットは28日〜30日にもあり。
8/25 ↓ 27	●「MSX・FAN」杯クイズ大会 先月もお知らせしたけど、Mファンの7〜9月号の中から、①ゲーム②ハード③プログラムの部門にわけてクイズ大会。優勝者にはMファン1年分とか、テレカを差しあげちゃいます！



毎度おなじみ、読者とリンクスの会員の人を結ぶコーナーです。いままで、初めてメールを書いてもらったのばかり掲載してきたのですが、次回から少し感じを変えて、テーマを決めてメールを募集したいと思うのです。

それで、まず考えたのがプロ

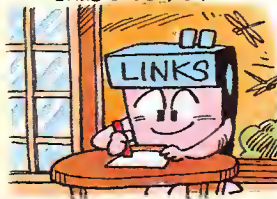
グラムの募集。これはメール1ページに入るぐらいの短いものだけが対象です。おもしろくて、笑えるヤツとか、見て楽しいものを待ってます。

で、そのつぎにはMファンも参加する松下さんの夏のイベント「MSXサマーフェスティバル」に行った感想文の募集。これも1ページ以内にまとめてほしい。

以上のようなテーマを毎月変えて募集。プログラムのほうはずっとやっていきたいとも考えているんですけど、そのあたりは反応を見つつ検討する予定です。あとは会員の人たちの感想

に対する感想や、プログラムのアドバイスをしたりとしゃかめっちゃかめっちゃのメール交換を期待します。うーんとメールがきたら、どんどん紹介したい。このページに載せられないぐらいたくさんメールがくるのを祈りつつ、また来月！

そうそう、優秀な作品にはテレカを用意してますよ！



ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-211-3441


FAW RADAR

ファンレーダー

ハル研究所

☎03-252-5561

発売中

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

MSXは、ゲーム以外にもいろんなことができるはず。このコーナーでは、MSXの可能性を大きく広げてくれるソフトたちを、いろんな角度から紹介していこう。

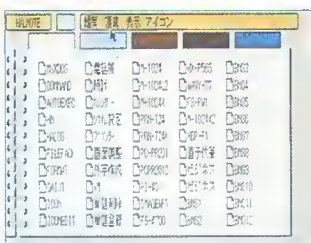


直子の代筆

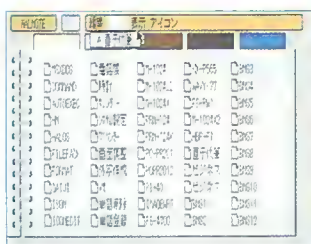
！注意 これは、「HALNOTE」のアプリケーションソフトなので、別売のHALNOTEを、持っていないければ使用できません。HALNOTEの内容については、このページの下のカコミを参照してください。

作文がダメな人の賢い秘書

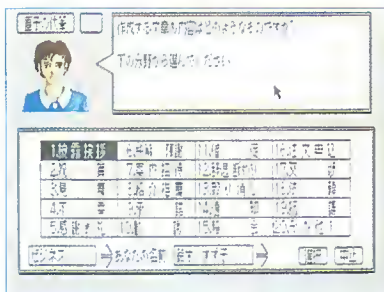
オフィスで使う
おおまじめなビジ
ネス文書から、個人的な秘密の
手紙までがかんたんにできちゃ



①電源を入れると、最初に出るのがこのHALNOTEのメニュー画面



②「道具」に矢印カーソルを合わせ、直子代筆(=直子の代筆)を始める



③早見優みたいな直子と20種類の分野の文章が出る。これはビジネス編の文書メニュー

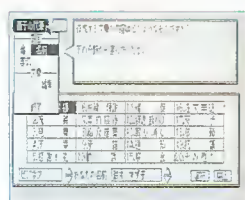
う便利なソフトがこれ。画面の直子の指示に従って、プログラムされている文章からほしい文やあてはまる項目を選んでいくシステムで、自分で入力するのは社名、名前などの固有名詞や日付ぐらい。大きくビジネス編と個人編の2つに分かれていて、それぞれ20種類の分野の手紙(その中でさらに細かくいくつかの項目に分かれる)をさくさくっと作ってくれる。やってみるとなかなか楽しい。

HALNOTEってなんだっけ!

「ワープロにも使えてパソコン通信もできて、ついでに絵も描ける機能のあるソフトがあったらいいな」という大変な欲張りな発想から『HALNOTE』は生まれた。とはいっても、HALNOTEひとつが、その全部の機能を持っているわけじゃない。HALNOTEは、コンピュータを動かす基本能力を受け持っていて、ワープロや絵を描くソフトが、単独でも組み合わせでもきちんと動くように管理をまかされているのだ。「日本語ワードプロセッサ」などの入ったシステムディスクとHALNOTEカートリッジのセットでハル研究所から発売中。

このソフトには最初 始めるまえに、誰

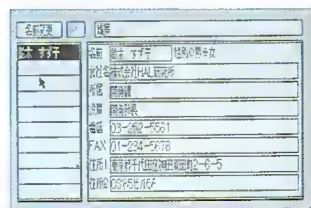
からサンプルとして文書や人名がいくつか入っている。差出人のサンプルはHAL研究所の「鈴木すす子」さん。いきなり始めると彼女の名前で文書ができてしまうので、名前を登録しなくちゃだめだ。ちなみに名前の登録は10人までできる。まず、直子の頭の上にある「名前変更」を選び、「差出人登録画面」を出す。写真右下のように自分の名前や会社名などを打ちこむ。ここで入力したものは、文書にそのまま生かされるので、個人的に出す手紙を作るときなどは会社名や役職をはぶいてしまっ



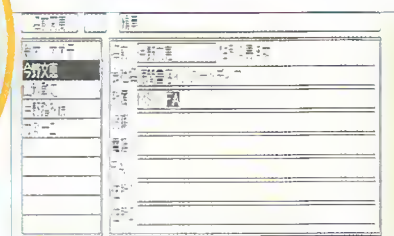
④使うまえに「名前変更」を選んで、自分の名前を登録

たほうがいい。登録データには文字数制限があるので注意して入力しよう。

住所を入れる場所が2か所あるのは、住所が長くて1行に入らない人のため。



⑤登録された名前とデータの見本。これが差出人登録画面



⑥10人まで登録できるので、みんなで使うこともできる。いっぱい登録しよう



⑦システムディスクと、HALNOTEカートリッジ。定価29,800円

©デグレイト技術開発
©ハル研究所

さっそく手紙を書いてみよう

〈例〉ビジネス編

ということで、なんだかよくわけわからない説明より、実際に手紙を書く手順を写真番号を追って解説しよう。「MSX・FAN編集部が引っ越しをした」という仮定で日頃おつきあいのある会社へ知らせる手紙を書いてみた。

①差出人の名前を登録して、ビジネス編のメニュー画面から移転の手紙が書ける分野を探す。答えは、「1. 披露挨拶」。14の通知もそれっぽいけど、中をのぞいてみたら、イメージ違っていた。②披露挨拶の中のこんなにはいっぱいある文例から、すばりの「社屋の移転にともなう挨拶」をさらに選択する。③直子から、移転したものは何ですかと聞かれる。本社、支社、店舗などの項目があるけど、どれにもあてはまらない場合はこうして打ちこむ。④移転日を直子に教える。⑤移転まえの場所も項目内になかったの、その他を選ぶ。⑥まえにいた場所を入力する。⑦直子がさらにかんたんな質問をしてくるので適当に答える。⑧貧乏でFAXがない(ほんとはあるけど秘密)とかなんとか答えていく。⑨たまたに「大きなお世話ノ」といいたくなるような質問もしてくるけど、気にしないで素直に答えていく。⑩時候の挨拶文を選ぶ。ビジネス文書の書き出し部分で、いってみれば「やあ、元気？」という内容に季節ものの美しい単語をくっつけたもの。とりあえず「青葉若葉のみぎり……」に決める。ところで、直子は時候の挨拶もたくさん知っているの、⑩の写真の下に3つその例をあげてみた。いいわすれたけど「入梅あけの」とか「身のおきどころのない暑さ」などの季節を書いてもらうにはそのまえにMSX2に内蔵されてる時計を合わせてお

1. 披露挨拶

作成する文書の内容はどのようなものですか？
その分野から選んでください

1. 披露挨拶	2. 挨拶	3. 挨拶	4. 挨拶	5. 挨拶	6. 挨拶	7. 挨拶	8. 挨拶	9. 挨拶	10. 挨拶	11. 挨拶	12. 挨拶	13. 挨拶	14. 挨拶	15. 挨拶	16. 挨拶	17. 挨拶	18. 挨拶	19. 挨拶	20. 挨拶
---------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

ビジネス 2. 披露挨拶 3. 披露挨拶 4. 披露挨拶 5. 披露挨拶 6. 披露挨拶 7. 披露挨拶 8. 披露挨拶 9. 披露挨拶 10. 披露挨拶 11. 披露挨拶 12. 披露挨拶 13. 披露挨拶 14. 披露挨拶 15. 披露挨拶 16. 披露挨拶 17. 披露挨拶 18. 披露挨拶 19. 披露挨拶 20. 披露挨拶

④ビジネス文書で使うほとんどの文例がここに。職場の上司に不倫の恋人が出す「手紙」もある

2. 披露挨拶

もっと具体的に教えてください。
お題にのっとる時間から選んでください

1. 披露挨拶 2. 披露挨拶 3. 披露挨拶 4. 披露挨拶 5. 披露挨拶 6. 披露挨拶 7. 披露挨拶 8. 披露挨拶 9. 披露挨拶 10. 披露挨拶 11. 披露挨拶 12. 披露挨拶 13. 披露挨拶 14. 披露挨拶 15. 披露挨拶 16. 披露挨拶 17. 披露挨拶 18. 披露挨拶 19. 披露挨拶 20. 披露挨拶

④社屋移転を。それにしても直子はていねいな言葉使いだなあ

3. 披露挨拶

今回移したのは何ですか？

MSX・FAN編集部

④業界では引越しが多いので有名な編集部。落ち着きがないのよ

4. 披露挨拶

いつ移転なさる(予定)ですか？
(10月30日と仮定します)

10月30日

④表情が変わらない直子。ショートカットで冷たいところが魅力

5. 披露挨拶

今回移転する支店(営業所、工場、本社)は、今までどこにあったのですか？
該当するものがない場合はその他を選んで下さい。

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

④大阪のような地方都市でもなく、どこにあったのでしょうか

がなくちゃいけない。⑩全部の設定が終わりMSX2と直子が文章を考えている。選択に使っていた矢印カーソルがあせている顔に変わったらもうすぐできあがりノ そしてそして⑩の下長い写真が完成の手紙。どこから読んでもスキのないまじめな挨拶状になった。ね、かんたんにできちゃったでしょ。さくさくって感じなの。

6. 披露挨拶

今回移転する支店(営業所、工場、本社)は、今までどこにあったのですか？
該当するものがない場合はその他を選んで下さい。

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

④じゃへん。答えは第2別館でしたノ 誰も知らないよねえ、そんなこと

7. 披露挨拶

今回移したの何ですか？

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

④じつは、もう夜逃げしたあとだったのです。だから1にしてえ

8. 披露挨拶

今回移したの何ですか？

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

④ほんとにほんとにFAXがあるんだけど、ぜったいぜったい秘密

9. 披露挨拶

今回移したの何ですか？

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

④ここで社員のこころいきを問われる。2を選ぶとどうなるのかな

10. 披露挨拶

今回移したの何ですか？

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

④時候の挨拶文を選ぶ。この挨拶文はほかにもいろいろ例文がある。下にその中から3つだけ紹介してみた

1. 時候の挨拶文

持りますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

2. 時候の挨拶文

またたく暑さがこころをいづれますが、貴社にはますますご清栄のことと存じます。

3. 時候の挨拶文

入梅のころの暑さには驚かす存じますが、貴社にはますますご清栄のことと存じます。いつもお世話になっております。

④いちばん上の文なんかは、メーカーから編集部にくる手紙によく書いてあるよ。みんなていねいな人なの

11. 披露挨拶

今回移したの何ですか？

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

④これで作業は全部おしまい。ほら顔があせてる。もうすぐ完成

12. 披露挨拶

今回移したの何ですか？

1. 支店 2. 支店 3. 支店 4. 支店 5. 支店 6. 支店 7. 支店 8. 支店 9. 支店 10. 支店 11. 支店 12. 支店 13. 支店 14. 支店 15. 支店 16. 支店 17. 支店 18. 支店 19. 支店 20. 支店

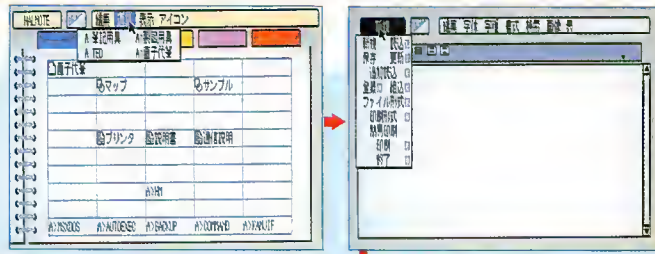
住所 東京都港区虎ノ門1-1-1 スーパードライビル
電話 03-431-1627

④するするって3画面分ぐらいに仕上がった手紙。移転したもの、引越すまえの場所、日付、の3つを入力しただけでかんたんにできてしまった。次のページでは図入りの手紙や個人編で作った危ない詩のサンプルもみせちゃお

くふうしだいでもっと便利に

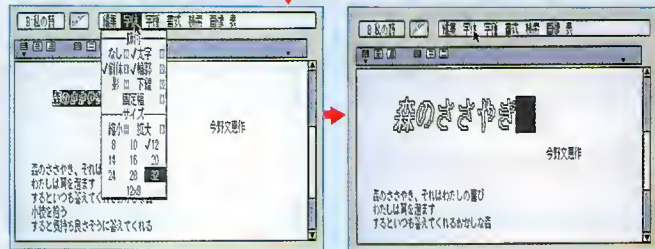
自分だけの「直子の代筆」を創る

できあがった文字をいろいろと遊んでみる
手紙が気に入らないときは、もちろん部分的に手直しもできる。それにただ文章を作るだけじゃあまりに芸がないと思う人は、HALNOTEの付属ソフト「日本語ワードプロセッサ」「図形プロセッサ」を使うといい。文章を作成中に「この手紙には堅苦しい時候の挨拶文じゃ合わない」とか「一部の言葉を変えたい」と思ってもだいじょうぶ。ちゃんと変える機能がついているのだ。文字のかたちも太字、斜体、輪郭(ぶちどり)、影、の4パターンに変えられる。絵をかくのはもっとめんどくさいけど、HALNOTEを研究して使いこなせば変化をつけられるはず。



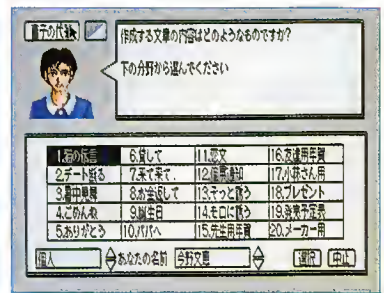
①まず、HALNOTEバインドから道具を選ぶ。そこから「筆記用具」を選び編集できる画面を読み出す

②編集画面が出た。保存してある文書の中から、くふうしたい文書を読み出す。読み出す作業が続く



③「字体」を選ぶとこうなる。それでもって、自分の好きなように文字を変えたり文章の並び方を決めたりしよう

④「森のささやき」という奇怪な詩。それっぽくムードを出してみようと思って、こんな感じに仕上げました



⑤思いきって全部オリジナルの分野に変えた。まじめなのがほとんどないね

こんなにちゃんとできた!

というわけで、HALNOTEと直子の代筆で、楽しい手紙やちゃんとした文書ができることがわかった。ここではその完成品を3例載せてみた。ちなみに、東京都港区には虎の穴という住所はない。私たちがいる所はスーパードライブでもない。でも、MSX・FAN編集部には虎の穴という人はいます。

■ビジネス編・案内招待

昭和63年7月18日
徳間書店インターメディア
MSX・FAN
シニアエディター
今野文恵
東京都港区虎の穴1-1-1
スーパードライブ
電話 03-431-1627

拝啓 まったく身のおきどころもない暑さですが、貴社ご多忙のことと存じます。さて、このたび弊社は「納涼花火大会」下記要領で催すこととなりました。一年の節目を迎えご多忙のところ恐縮でございますが、日頃ご厚情に對してささかの謝意を表し、また親睦を深めたく存じます。万障お繰り合わせのうえ、何卒ご参集下さいようお願い申し上げます。尚、会場の予約、準備などの都合がございますので、8月10日までに御返信下さるようお願い申し上げます。略式ながら書中にてご案内申し上げます。

かしこ

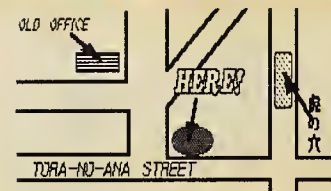
記

1. 日時 63年8月8日
2. 会場 おろち川
3. 会費 2000円

以上

⑥小さくて読みにくくなってしまったけど、2行めの斜体と影と輪郭で変化した大きめの文字は「納涼花火大会」と書いてあるの

■ビジネス編・披露挨拶



昭和63年7月18日
徳間書店 インターメディア
MSX・FAN
シニアエディター
今野文恵
東京都港区虎の穴
1-1-1
スーパードライブ
電話 03-431-1627

編集部転移のお知らせ

拝啓 青葉蒼葉のみぎり、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。毎度の事とはいえご無礼ばかりして相済みません。さて、このたび当社徳間書店インターメディア「第2別館」内MSX・FAN編集部は63年7月1日をもって下記へ移転いたしました。おかげさまで持ちまして営業成績も順調に伸びておりますので、これを機に業務の拡大、促進を図ると共に、より多くの皆様の御愛顧をいただくことが出来ます様、社員一同精いっぱい努めて参る所存でございます。どうか今後とも旧旧のご支援ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。まずはご案内かたがたお願い申し上げます。

かしこ

記

住 所 東京都港区虎の穴1-1-1スーパードライブ
電 話 03-431-1627

以上

⑦前ページの手紙に地図を入れてみた。図形プロセッサを使うとこんなこともできる。でもこの地図はうそこんだよ

森のささやき

今野文恵作

森のささやき、それはわたしの喜び
わたしは耳を澄ます
するといつも答えてくれるおかしな森
小枝を拾う
すると気持ち良さそうに答えてくれる
『いや...』
森のささやき、それはわたしの喜び
森のささやき、それはわたしのもの

⑧直子が書いてくれた奇怪な詩。タイトルの文字や文章の位置に凝ってみました。

発売中発売中発売中発売中発売中

発売中

発売中

発売中のゲームを再チェック!

ON SALE

期間 6月15日から7月14日まで



町田店の平田さん

★印……………MSX2専用
(R)……………ROM版
(D)……………ディスク版

協力: J&P町田店

※サウンドウェア付きもあり、価格はMSX、MSX2ともに12,300円。

6月

16日/★ヨトウーン

ザイン・ソフト(D)7,800円
モンスターとも会話ができ、説得も可能な異色RPG。悪の修道士に呪いをかけられた娘の呪いを解き、悪の修道士を倒すのだ!

17日/★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

ソニー(D)6,800円
6月号<COMING SOON>110ページ、7月号<FAN NEWS>94~99ページ、8月号<FAN ATTACK>14~19ページで紹介

21日/★ファミリーボクシング

ソニー(R)6,800円
6月号<COMING SOON>111ページ、7月号<FAN NEWS>109ページで紹介

21日/★囲碁倶楽部

ソニー(D)30,000円
7月号<COMING SOON>113ページで紹介

21日/★スペースシャトル

ポニーキャニオン(R)4,900円
7月号<COMING SOON>114ページ、8月号<FAN NEWS>106ページで紹介

21日/★ゾンビハンター

ハイスコアメディアワーク(R)5,800円
6月号<COMING SOON>114ページ、8月号<FAN NEWS>104ページで紹介

22日/★ドルイド

日本デクスタ(R)6,800円
2月号<COMING SOON>113ページ、4月号<FAN NEWS>106ページで紹介

25日/★燃えろ!! 熱闘プロ野球'88

ジャレコ(R)8,500円
5月号<COMING SOON>114ページ、6月号<FAN NEWS>102ページで紹介

7月

1日/★センサーキッド

ソニー(R)6,800円
8月号<FAN FAN BOX>31ページで紹介

1日/★殺意の接吻

リバーヒルソフト(D)6,800円
7月号<COMING SOON>114ページ、8月号<FAN NEWS>100ページで紹介

7日/★直子の代筆

ハル研究所(D)8,800円
今月号<FAN RADAR>92~94ページで紹介

8日/★TDF怪獣大戦争

データウエスト(D)6,800円
7月号<COMING SOON>114ページで紹介

8日/★シャドウハンター

チャンピオンソフト(D)6,800円
ある女流作家の身に起きた殺人未遂事件。真犯人を見つけ出す依頼を受けたキミは調査に乗り出すが、そこへ殺人事件が起きた。はたして真犯人は……。本格的推理アドベンチャーゲーム。

11日/★ディスクステーション 創刊準備号

コンパイル(D)980円
7月号<FAN FAN BOX>32ページ、今月号<FAN FAN BOX>30ページで紹介

13日/★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(※)

★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(※)
光栄(R)9,800円
6月号<COMING SOON>110ページ、7月号<FAN NEWS>94~99ページ、8月号<FAN ATTACK>14~19ページで紹介

14日/★ミュール

ビー・ピー・エス(D)7,800円
今月号<FAN NEWS>103ページで紹介

14日/★ソリテアロイアル

ゲームアーツ(D)6,800円
6月号<COMING SOON>113ページ、7月号<FAN NEWS>108ページで紹介

14日/★ルパン三世 バビロンの黄金伝説

東宝(R)7,800円
7月号<FAN NEWS>100ページで紹介



王家の谷

エルギーザの封印

コナミ

☎03-264-5678

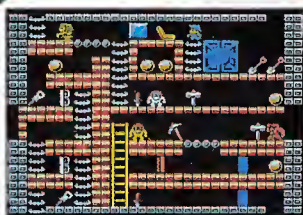
媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円



媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	8K
セーブ機能	パスワード(コンティニュー)
価格	5,800円



考古学者になったつもりで、探検のルールと基礎知識を修得する



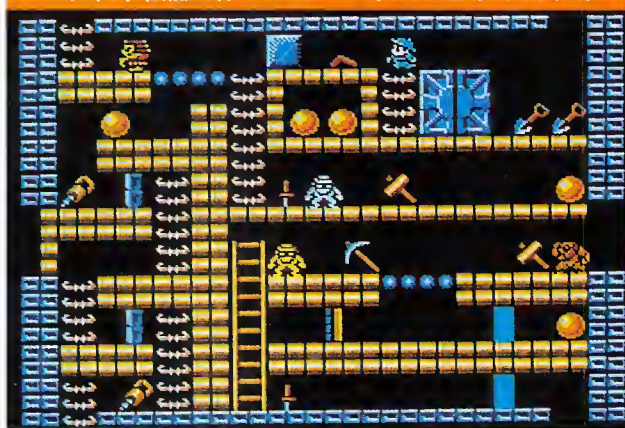
MSX版でのエディット画面

ステージは下の写真のような感じの、設定としてはピラミッドのなか。ここにはSOUL STONE(魂の石)によって封印された扉があり、ソウルストーンをすべて集めて扉の前に立つと、扉が開きつぎのステージへ進める。

ここでは、プレイヤー(考古学者のピック13世)の行動にいろいろな制限がある。①アイテムを持っているときは頭の上にすぐフロアがあるときはジャンプできない②アイテムは1つしか持てない③掘り道具は持ってしまったら手放せない④落下中は

左右に動けない⑤ハシゴには飛び移れない。と、なかなか厳しい。アイテムにも制限がある。武器はいくら使ってもいいのに、掘り道具は使うとなくなってしまうのだ。そして、モンスターはいくらやつけてもしばらくするとおかわりが出てくる。

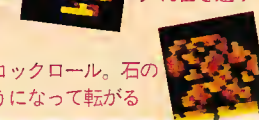
エディット機能で作ったステージ(MSX2専用の画面)



⑤スロウマン。左右に行き来する。下に落ちる



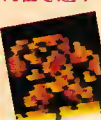
⑥ピョンシー。跳ねながらピック13世を追う



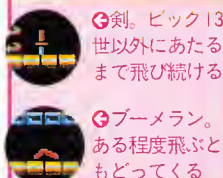
⑦フロウマン。ピック13世を追い回す



⑧ロックロール。石のようになって転がる



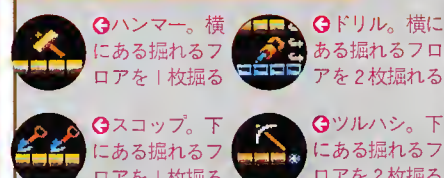
アイテム(武器)



⑨剣。ピック13世以外にあたるまで飛び続ける

⑩ブーメラン。ある程度飛ぶともどってくる

アイテム(掘り道具)



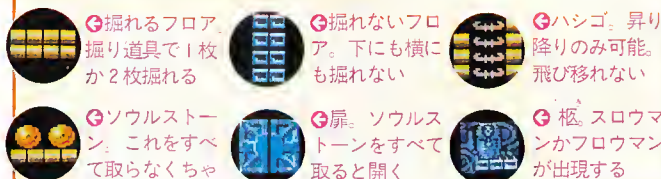
⑪ハンマー。横にある掘れるフロアを1枚掘る

⑫スコップ。下にある掘れるフロアを1枚掘る

⑬ドリル。横にある掘れるフロアを2枚掘る

⑭ツルハシ。下にある掘れるフロアを2枚掘る

ふつうのパーツ



⑮掘れるフロア。掘り道具で1枚か2枚掘れる

⑯掘れないフロア。下にも横にも掘れない

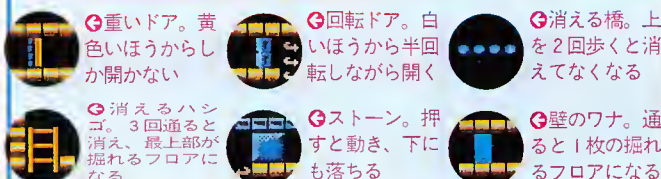
⑰ハシゴ。昇り降りのみ可能。飛び移れない

⑱ソウルストーン。これをすべて取らなくちゃ

⑲扉。ソウルストーンをすべて取ると開く

⑳柵。スロウマンが出現する

ワナのパーツ



㉑重いドア。黄色いほうからしか開かない

㉒回転ドア。白いほうから半回転しながら開く

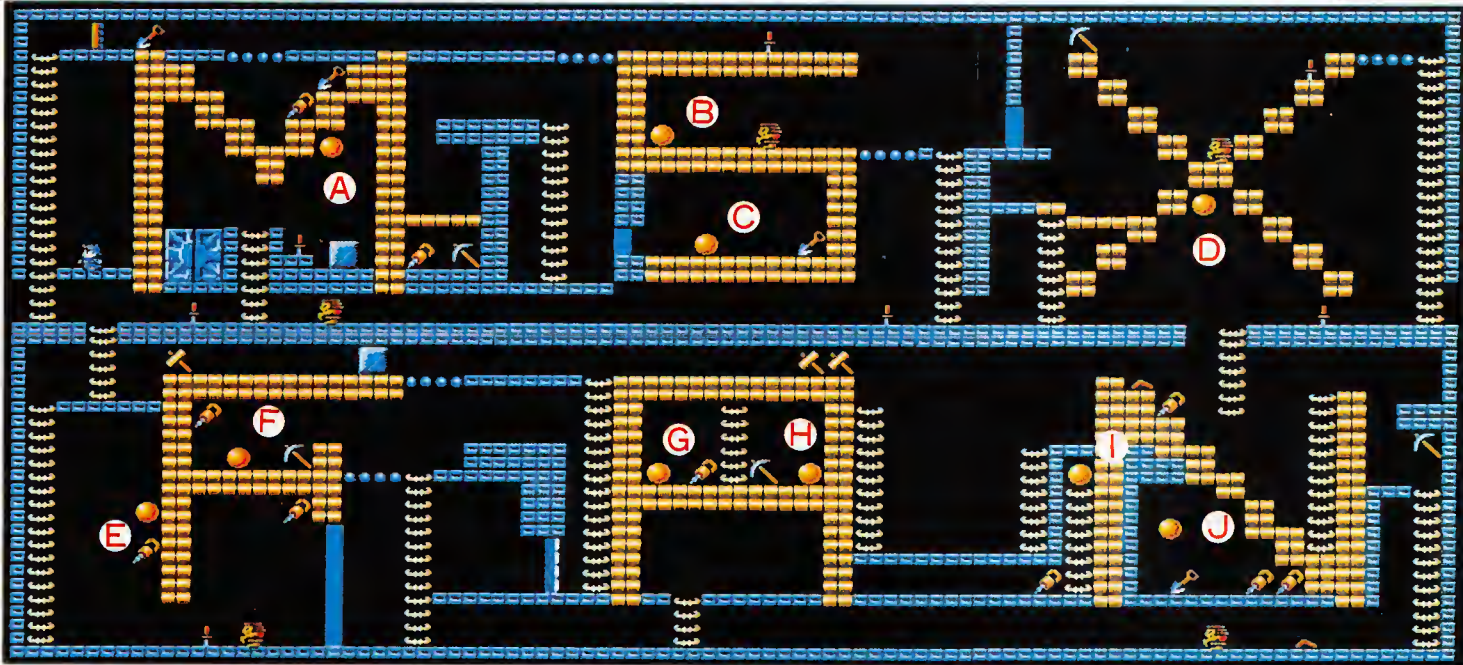
㉓消える橋。上を2回歩くと消えてなくなる

㉔消えるハシゴ。3回通ると消え、最上部が掘れるフロアになる

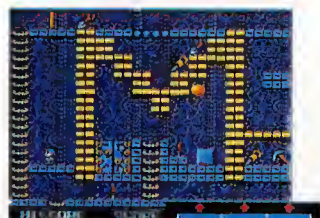
㉕ストーン。押すと動き、下にも落ちる

㉖壁のワナ。通ると1枚の掘れるフロアになる

発売前にプレイしている感じで、エディットしたステージを解いてみよう



はじまりはじまり



①かんたんな全体マップは見られる

1ステージの大きさは1~6画面ぶん、縦に長いや横に長いのがまちまち。このステージ「MSX・FAN」は最大の6画面ぶんだ。このステージを使って、ソウルストーンの基本な取り方を披露するので、頭のなかでシミュレーションプレイ(ああしてこうしてなどと考える)みよう。

フロアを掘ってAを取る

まずは手順を無視してMのところにあるAを取ってみよう。橋は2回通れば消えるから、①橋を消して下に降り②右上にジャンプしてドリルを取る③ドリルですぐ右のフロアを掘り④J

ジャンプしてスコップを取る⑤スコップで1枚ぶん残ったフロアを掘り⑥ソウルストーンに向かって飛び降り。これでOK。

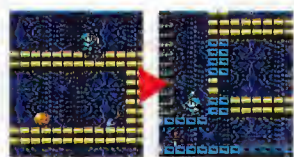


①橋を消して②降りてドリルを使い
③スコップで残りのフロアを掘る

出口を考えてCを取る

つぎはすこしパズルばいSのところのC。Sの下部分から入り、Cを取って出ようとする、壁のワナに掛かってSの下に閉じこめられてしまう。ここにはスコップしかないため、どうあがいても出られないのだ。

そこで、⑦のあるフロアをツルハシで掘ってSの下部分に



⑧Bの右のフロアを掘って降りる



降りることになる。

⑨を取って安心したのもつかの間Mの右下にある小部屋にもワナが待っている。小部屋に降りるときにツルハシを取ってしまおうと出られなくなるのだ。

ジャンプでJを取る



①まずはドリルで2枚ぶん掘る

②ドリルを持って抜け道を作る

③抜け道を完全につけておく

④スコップで残った1枚も掘る

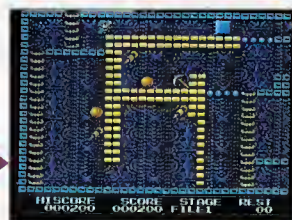
⑤とどめにドリルで2枚掘る

⑥左ジャンプでソウルストーンを取る!

⑦ドリルを持って出口を作る!

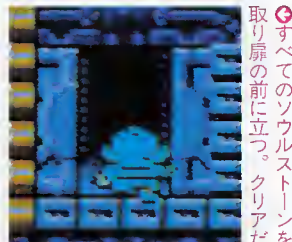
Nのところにある⑩は左下の三角形の部屋でジャンプしても取れない。ジャンプで取れるのは1キャラクタ半までなのだ。

転ばぬ先の杖



⑦壁が出現したら左上のハンマーで⑧通路を開ける!

Fのところにある壁のワナは、壁が出現したとき、すぐに通路を開けておける。Fの左上にあるハンマーを使うのだ。そうしないとあとあとたいへんだ。



⑨すべてのソウルストーンを取り扉の前に立つ。クリアだ

※エディット機能でディスクに作ったステージには、この「MSX・FAN」のように名前が付けられる。(名前でセーブされる) ちなみに、ステージMSX・FANは、メーカーのコナミさんに作ってもらったもの。コナミ主催のエディットコンテストもあるそうだし、超絶技巧ステージを作って友人を徹夜地獄に追いこんだり、その逆をやられたりと、激ベナほしくエルギーザもこのさき長く付き合えそうです。

パズラーになった気分で、はじめの10ステージのマップから解法を考える

そういうわけで、ステージ「MSX・FAN」で鍛えた明晰な頭脳を持って実際のステージ1～10を解いてみよう(マップには画面表示に合わせて英語でSTAGEとした)。マップのわきにあるイラストのところには、頭のなかで解いているときに見落としそうなルールの復習や知っていないと解けないテクニックが書いてある。また、○分で○級という難易度は、編集部が設定したパズルとしての難しさで、4段まである。解答はゲームを買って自分でプレイして確かめるしかないの、あしからず。ステージ30くらいからは「3日で4段」クラスのステージの連

続になるくらい奥が深い/さて、ここから先は、プレイしたときの感覚やちょっとしたヒントになる。パズラーしたい場合は、マップとにらめっこしてから読むほうが効果的です。

●ステージ1～2

マップの上下左右がつながっているのがポイント。

●ステージ3

はじめての本格パズル。掘り道具を使う手順に注意。マップの上のイラストがヒントだ。

●ステージ4

回転ドアの向きと扉のワナに注意すればハンマーは不用。

●ステージ5

ルールを思い知らされる。ア

アイテムを持ってもハシゴは昇れます。

●ステージ6

手順とタイミングがミックスされた、まさにアクションパズル。「モンスターは、やっつけなくてもしばらくウロウロしているとそのうち自滅する」という特性を利用しないと解けない。おかわりが来るまえに走り抜けるのだ。このステージで初登場のロックロールは、このあとずいぶんお世話になる。

●ステージ7

ピョンシーは飾りのようなもの。手順がすべて/

●ステージ8

迷路ぼさがウリ。マップがあ

るとあまりにもかんたんだ。

●ステージ9

ビック13世が1キャラクタ半ぶんしかジャンプできないのがミソ。上へも横へもとどかないときはモンスターに助けてもらわないと。

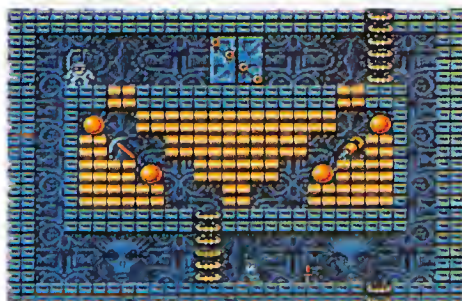
●ステージ10

消していい橋といけない橋を見分けないとアウト。

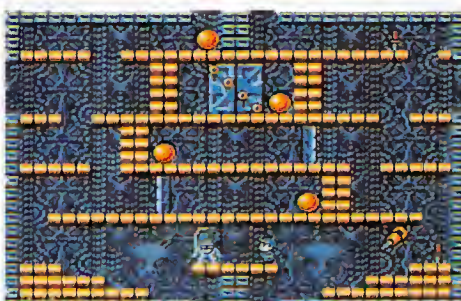
▲つぎのピラミッドへ

ステージ10をクリアするとつぎのピラミッドへ進む。ピラミッドが変わると背景やフロア、ハシゴなどのキャラが変わり、気分一新/ という気分になれるのだけれど、そこはゲームが発売されるまでとっておこう。

STAGE1 SOUL 5分で STONE 4 8級



STAGE2 SOUL 5分で STONE 4 6級



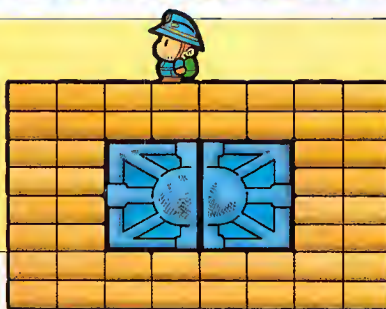
アイテム持ちはジャンプできない

ビック13世は武器にしろ掘り道具にしろ、アイテムを持っているとジャンプできない。剣を持ったままだったりすると、ステージ1ではすぐ左上に行きたくても行けないし、ステージ2では下に落ちてしまうのだ。

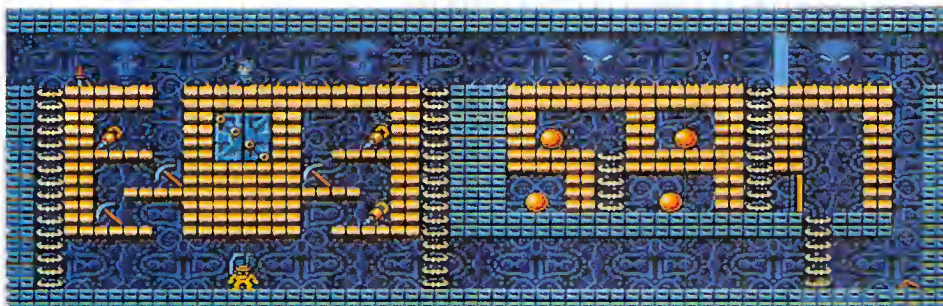


出口や入口の確保が大切

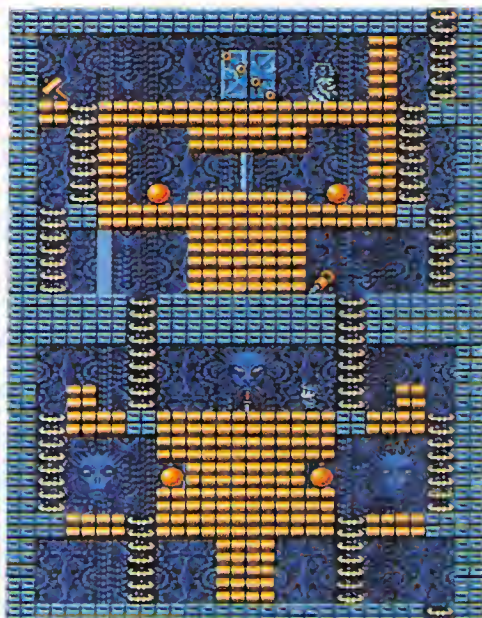
イラストは、ステージ3をはじめてプレイしたときに起こりやすい現象。「そのままでは扉へ行けない」というパズルを見落とした結果だ。ソウルストーンをすべて取っただけではクリアにならない/ そして出口。いちばん右上のソウルストーンを取るときにツルハシを使ったりすると、出口がなくて閉じこめられる。

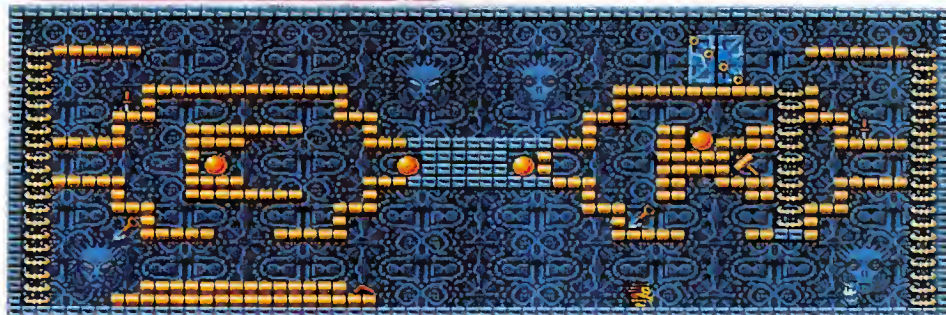
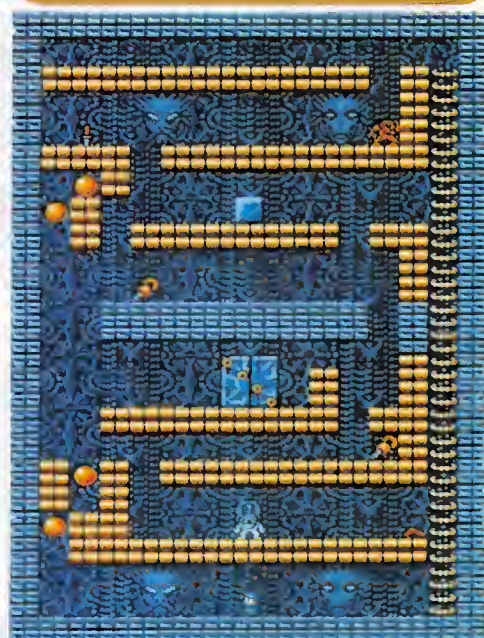
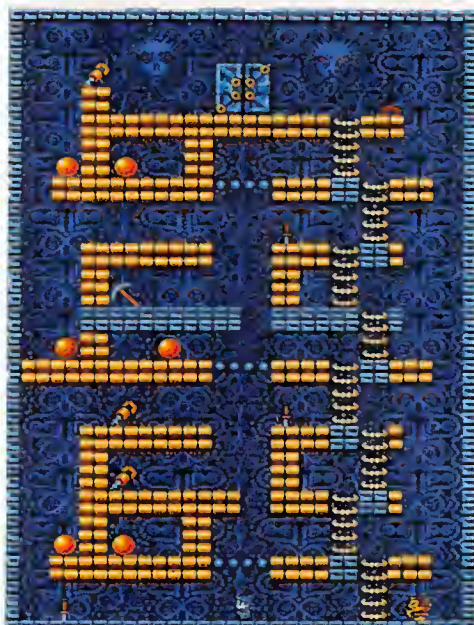


STAGE3 SOUL 10分で STONE 4 5級



STAGE4 SOUL 5分で STONE 4 5級

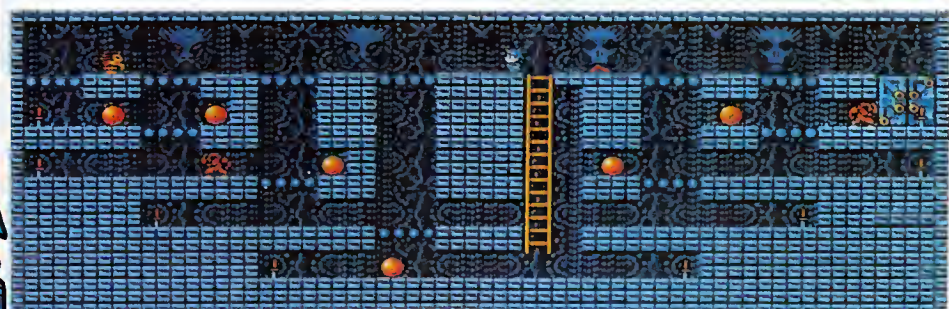


STAGE5 SOUL 10分で
STONE 4 5級STAGE6 SOUL 10分で
STONE 4 3級STAGE7 SOUL 10分で
STONE 6 3級モンスターに
助けてもらう

ロックロールが石のように
なって止まっているときは
安心して上に乗れる。また、
ビック13世は足元に半キャ
ラぶんのアキがあってもふ
つうに歩けるのだ。

STAGE8 SOUL 10分で
STONE 6 5級

そこの
アキはここ

STAGE10 SOUL 10分で
STONE 6 5級

ロックロールを自由に止める

石のようになって転がって
いるロックロールに武器を
投げると、あたった場所で
止まる。手がとどかないと
きのイス代わりになるのだ。





クリムゾン

スキャットラスト

08-407-0687

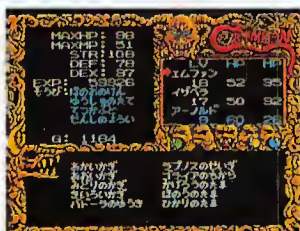
※本誌掲載は8月28日現在のもので、メーカーの発表により変更されるMSX-2+対応品になり得る。

媒体	200
対応機種	MSX2
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

媒体	MSX2
対応機種	MSX2
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	7,200円

謎にまつまれた統首クリムゾンの魔の手から超未来世界を救え!

時は超未来。荒廃した世界を支配するのは凶暴な統首クリムゾンだった。父が死に母が死の床に伏したいま、キミは両親の無念を晴らし世界をクリムゾンの恐怖から解放すべく旅立つ決意を固めたのだ。しかしクリムゾンを倒すには3つの勇者の証と5つの宝玉を探し出さなければならず、キミの前途は困難を極めていた。ストーリーの違いはあるが、ゲームの感じはドラクエIIばいので、だれでもスムーズにクリムゾンのゲーム世界に入っていける。

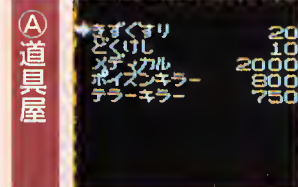


⑥DEX値が増えると敵からの攻撃を受けにくくなる
⑦倒した敵はガイコツになり、くずれるように消える



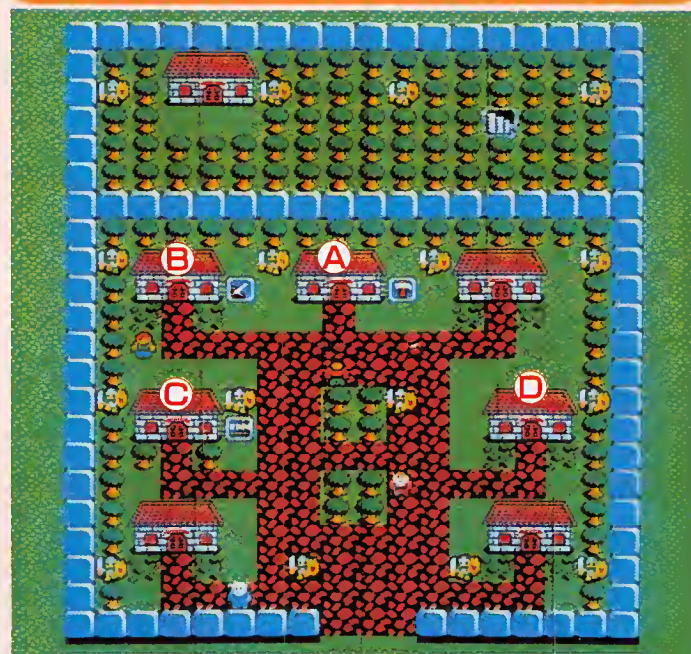
魔法はお金しだい

魔法は魔法の道具とMP(マジックポイント)を消費して使う仕組みになっている。もちろん、魔法の種類によって消費するMPは変わる。目新しいのは、いくらMPがあっても、魔法の道具がないと魔法が使えないというところ。魔法の道具は治療用、攻撃用、ワープ用の3種類に大別され、基本的には町の道具屋で買える。といってもたいへん高価で、なかには店では売られていない種類もある。とりあえず、お金を集めて魔法の道具をたくさん買いこまないと、思ったように魔法が使えないのだ。



④下の3品が魔法の道具。町の道具屋で購入するのだ

打倒クリムゾンへの長旅はこの「タスト」の町から



⑤この町には基本的な施設がそろっているの、しばらくはここを足場にするといいただろう。上の壁に囲まれた家へはもう少しあとになるまで行けない

⑧武器屋

たんけん	80
どうのつるぎ	120
ほかのむち	240
てつのお	400
かわのいおて	500
かわのたて	100

⑨まずは短剣と皮の盾がお勧め

⑨宿屋



⑩宿泊客からの情報も忘れずに

⑩自宅



⑪このあとすぐに母親は息をひきとる。200Gのお金を残して……

広大な世界のどこかにいる2人の戦士を捜せ!

はじめにドラクエII扱いといったのは、このゲームでも世界のどこかに2人の仲間がいて、仲間を探すことが謎解きになっているからだ。謎解きのヒントは、町やお城やなんとダンジョン



① 人目はダンジョンに



② 加えるにはある条件が

ンなどでのいろいろな人との会話に、ちらほらしているのだが、あまりストレートなヒントはない。あのへんかな、このへんかな、といった具合に、足を棒にして探すのだ。

三人三様、特長を利用しろ!



主人公

イザベラ



③ HPが高く攻撃力も強い。魔法も十分に使いこなすことができる

アーノルド

④ 女だけのエロイア城から派遣された女戦士でMPが高く重要な存在

⑤ 守備力が高く魔法もそこそこ使える。ある重要アイテムを持っている

死霊の谷や魔獣の吊り橋、不気味な土地で起こるイベントを紹介

クリムゾンの世界そのものはそれほど広くはない。しかし、マップ上に存在する城や遺跡、森や谷といった地形に足を踏み入れると、その場所が拡大され、複雑怪奇なダンジョンが現れる。この仕組みがクリムゾンの世界を見かけ以上に難解なものにしているのだ。また同じ人物でも状況によって会話の内容が異なるので、何か新しい展開があったらめに話しかけてみよう。船は中盤以降の重要アイテムで、今まで行けなかった場所へ行けるようになるだけでなく、川を気にせず移動できるようになるのだ。



⑥ 青い石をはめたととき何が起きるのか



⑦ この城へ来るにはまず船が必要だ



⑧ 帰れだなんて何かあるに違いない



⑨ 上の地形はキャンプ場だ



⑩ いったい何が起ったのだろうか?



⑪ こいつが魔のタンイーターなのか

冒険者たちを待ち受ける、美しくも恐ろしいモンスターの数々!

このゲームには美しいグラフィックで多種多様なモンスターが登場する。攻撃パターンは剣や道具などによる基本的な攻撃のほかに、毒による攻撃やこちらを石化し体の自由を奪う攻撃、そしていちばんやっかいな恐怖

を武器に闘争心を奪う攻撃など、その方法もバラエティーに富んでいる。敵は1~7匹のグループで攻撃してくるので戦術的判断も重要になってくる。敵全体にダメージを与える攻撃魔法があれば戦闘はかなり楽だ。



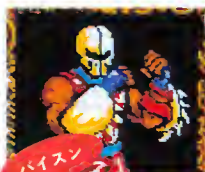
⑫ 身毛はあ
⑬ 身の毛もよだつ声で相手を戦闘不能にする



⑭ フライングダイズ
⑮ 名前どおり相手の体を毒でおかし攻撃する



⑯ セツカじん
⑰ 輝く目を見てしまうと体の自由が奪われる



⑱ バイソン
⑲ 遺跡の谷に現れる盗賊。序盤戦では強敵



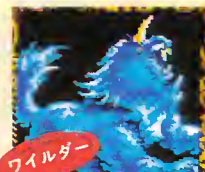
⑳ グルグル
㉑ 地下ダンジョンに現れ相手の自由を奪う



㉒ モーラ
㉓ モグラ型の怪物で鋭い爪を武器にする



㉔ フードグーノ
㉕ ゾンビだけあって再び葬るのには手こずる



㉖ ワイルダー
㉗ 野生の獣が凶暴化したものと思われる



㉘ インキュバス
㉙ 中盤以降に登場する強敵。HP100以上

発売中

美少女戦闘マシンが主人公のAVG

THE 4TH UNIT 2

第4のユニット2



データウエスト

☎06-968-1236

媒体	MSX2 専用
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
データ機能	ディスク
価格	7,600円



謎の軍事組織WWWFと国連統合軍との戦い

武器売買で世界をあやつろ
とする悪の組織・WWWFの越
中博士が遺伝子操作によって人
工的に造りだした、B. S. (強
化人間)のbronwinが主人
公。一見普通の女の子であるこ
とがミソ。事件がなければ女子
高生してるのだ。

前作でWWWFを逃げ出した
越中博士と、同じB. S. であ
るアッシュ、セスとともに国連
の秘密軍である統合軍に所属し
ている。



④bronwinは学校を早退してきたので、制服を着ている



今回の任務は敵の「サイボーグ計画」の調査

bronwinは越中博士の娘、
越中りょう子となり、人格形成
という目的で高校生として生活
していた。そんなとき、世界各
国で要人が誘拐されるが、すぐ
に解放されるという事件が多発
した。おかしいことに、誘拐さ
れた要人たちは誰もが好戦的に

⑤楽しい学園生活を
おくるbronwin



⑥滝沢をセスとともに
に捜しにきたら……



なり、世界中でいつ戦争が起き
るかわからないという状態にな
ってしまった。

また、統合軍情報部がWWW
Fに潜入させていたエージェン
ト・滝沢悦太郎はWWWFの新
計画「サイボーグ計画」につい
ての情報を入手した。越中博士は、
bronwinにセスとともに滝沢

と接触し情報を授受、確認する
という任務をあたえた。

滝沢との約束の場所に行くと
彼はWWWFの兵士に連れさら
れようとしている。そこでbron
winたちは兵士を倒すが、ダ
ルジと名のる女B. S. が登



⑦ダルジとの戦闘シーン。
技をい選ぶとつてに戦う



⑧ところが2人が登
場する。なぜだろう？
場し、セスと滝沢はサイコパ
ワーで吹き飛ばされる。bron
winもサイコパワーで対抗しよ
うとするが、敵のサイコパワ
ーを封じこめる装置によって攻撃
能力を消されてしまう。bron
winは捕らえられ、敵のUF
Oに監禁される。ところが、こ
のことが敵の内部に潜入するよ
い方法となる。bronwinは
ろうやを出られるのだ。



⑨WWWFの首脳。前回の
作戦が失敗して不機嫌



⑩おっかなそうなダルジ
というヤツが出てきた



⑪悲しみのろうや。セスや
滝沢は死んでしまったのか



⑫ろうやを脱出したら、UFOの中を探索するの
だ。危険がいっぱいだぞ

ミュール

M.U.L.E.

ビー・ピー・エス
03-45-981-0151

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

スペースコロニーを開拓

地価高値安定のおりいかがおすこでしょうか。地上げ屋が怖くてよく眠れない? そういう人におすすめのソフトです。

このミュールはスペースコロニーで資源を調査、開拓して大金持ちになろうというのが目的です。1か月に1区画ずつ土地をもらってミュールと呼ばれる作業用ロボットで食料、エネルギー、鉱物、宝石の4つの生産物をつくります。1か月ごとに

それぞれの生産物の出来高が表示されるので、これをもとに生産物を競売にかけます。競売=取引ですから当然安いときに買い、高いときに売って大儲け、といった駆け引きが重要になります。ボードゲームっぽいアメリカ産のストラテジックゲームです。1~4人用ゲームとコンピュータデモがあり、難易度はビギナー、スタンダード、トーナメントの順に上がります。

①みんなを乗せた宇宙船がやってきてゲームが始まる。眼下に広がるこの土地に眠る巨万の富がキミたちを待っている。



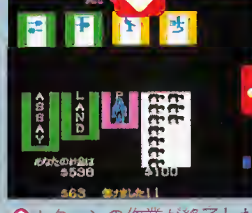
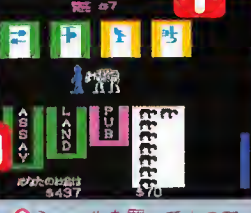
②1段目左からメクトロン、ゴルマー、バック。2段目左からボンソイド、スフェロイド。3段目左からフラッパー、レギー、ヒューマノイド。といった個性的な宇宙人たちの中から、好みのものを選んで出発

トーナメントモードでプレイ

土地を決めて自分の番がまわってくると、町の中央からスタート。まずミュールを買い、自分の土地は何の産業が通しているのか(川沿いでは食料、平地ではエネルギー、山では鉱物、平地と山で宝石)ということを考えてミュールを改造。そして、改造したミュールを自分の土地へ持っていき、設置すれば作業完了です。すべての作業を終えたなら酒場へ行って残り時間をお金に換えてもらう。全員の作業が終わると生産物して競売が始まります。競売は売り手と買い手が画面の上下に別れ、(上が売り手、下が買い手のキャラ)売

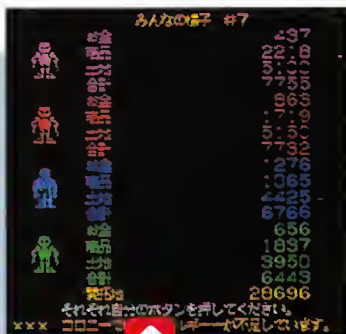
り手が下に行けば行くほど値は下がり、買い手が上に行くほど値は上がります。売り手買い手双方が納得のいく線で接触すると取引が成立。妙にせこいやツなど相手の性格が手にとるようになわかって楽しい。こんな楽しいことが12ターンも続くので徹夜の連続で夏休みが終わってしまうのでわたしは悲しい。

③土地を競売しているところ。トーナメントモードだと土地の売買までできる



④ミュールを買って上の工場で改造する

⑤1ターンの作業が終了したらPUB(酒場)に行こう



⑥鉱石の競売。上が売り手、下が買い手。黄色の線は言い値で青い線は買値だ

突発事故のかずかず

突然の事件が1人のプレイヤーに1ターンにつき25%の確率で起きる。もうかっている人には災難が、損をしている人には幸運がくることになる。他人の不幸ほどおもしろいことはないので、ここでは災難の数々を集めてみた。

海賊船



火事



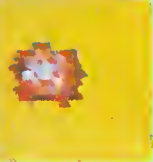
害虫



台風



隕石



故障



FAM-NET

マグナム危機

エンパイアシティ-1931

東芝EMI

TS03/847-1494

媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2
R A M	8K
セーブ機能	
価格	5,800円

ハデなアクションで撃ちまろう

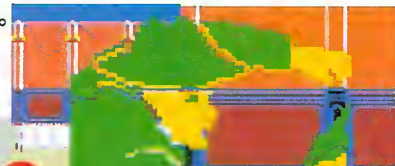
悪漢たちがのさばるマンハッタンでマグナムを唯一の武器として対決をいどむニコルソン。敵を見つけたらさかさず撃て/見つかったらやられるまにに撃て// 悪いヤツはおれのマグナムが生かしちゃおかねえぜ、という感じでストレスを解消するかのごとく、画面上の敵を片っ端からやっつけるゲーム。

敵の弾をかわす行動を起こしたり、やられた敵のリアクションが妙にハデだったりして、演出が

やけに細かいぞ。

8つのシーンからなるステージが6つ。つまり48シーンあって、8シーンごとにステージボスとの対決があるわけ。ボスにはそうとう苦労させられる。

銃弾を10発撃つと弾をこめるために数秒つぎの弾を撃てないので、それも注意しよう。



①まにあわなかったら(SHIFT)を押して攻撃をかわす。タイミングが問題

②敵を撃ちとつたりの図。これはステージ2のボスをやっつけたところ

③敵を発見したらスコープにとらえて撃つ



④マップを拳銃のスコープが移動。自分中心に街を見渡しているわけだ

マグナムとアイテムだけがオレの味方

センサーにしたがって移動していると、たまにBOXが落ちていることがある。こいつをみつけたら、撃てみよう。アイテムが現れるぞ。空箱のこともあるけどね。出現したアイテムはもう一度撃つと手に入れることができる。

BOX



①これを撃つといろいろ出る

銃弾



②ライフ値が50ポイント増える

ドル袋



③この2つは空から降ってくる。撃てば撃つほど点が入る

金塊



空飛ぶ男

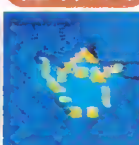


④この3つは撃つと1度だけ点数が入る。ドル袋や金塊とまちがえて連射しないように

ゴキ



極楽鳥



画面表示をよく見ながら行動する

敵がどちらの方向にいるかを矢印で知らせてくれるので、そちらのほうにスコープを移動させる。敵が出てきたら、スコープ内に取りこんで撃てばいいわけだけど、当然敵だって逃げるしこちらに撃ってくる。ただ、敵は撃つ前にカウントしてくれるので、これにあわせてよければいい。「3、2、1、0、パン」で

な感じで撃ってくるので、0から撃つまでのわずかな間によけよう。早くよけすぎると、やられてしまうのだ。

スコア表示

ゲームオーバーになったらこのスコアのベスト3を表示する

スコープ

敵や街に落ちているBOXをねらう。何でもないとこで黄色くなった防弾チョッキのありかを示す

センサー

矢印でその方向に移動すれば敵に会えることを示す

プレイヤー数

自分があと何回チャレンジできるかを示す。5万点ごとに1up

防弾チョッキ表示

これを持っていると敵の攻撃から数回身を守れる。各シーンに1個隠されている

ステージ表示

今日のステージ、シーンをやっているかを表示する

ライフ値

時間、弾数の残りをあわせしたもの。当然0になれば1人死ぬ

NYANGLE

激走ニャンクル

ファミクル一家がレーシングゲームに挑戦

バナソフトセンター

☎03-475-4721

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	未定

カワイイグラフィックでレーシング

ファミクル・パロディックで活躍したファミーが、再びゲームに登場する。今回はゲーム好きの一家がレーシングゲームに挑戦するんだ。タイトルは「激走ニャンクル」だけど、ニャンクルだけでなく、家族全員がそれぞれの個性を生かして出場するんだ。個性というのは持っている機体の性能のことだよ。



①でー！これがファミクル一家が生活するカメ型ハウス



②予選を通ったニャンクルが戻ってきたところなんだってさ



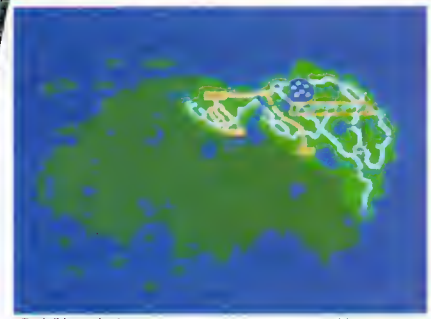
トイウウラファミクルイッパマシヨ/セイヒハキウヒッパシヨ
ゴトノレースイッパハキウイッパ

③そんなわけでパピクル(パパ)も機体の整備に大忙しのさ

ゲームをたちあげるとキレイな海岸にニャンクルの愛機がとまっているタイトル画面(上の写真ね)に続いて、ファミクル一家がレースに参加することになったいきさつをデモる。ここでファミクル一家の住んでる家が公開される。なんとカメ型の家だったのだ。びっくり！

ステージが3つで1つのワールド、全部で4ワールドなのでステージ数は12だ。そのステージは右のマップの約2倍長さ。これは1-2面のスタート地点から入るまで。レースはもちろんジャマしてくる敵の車との競争。どれだけ少ない時間でクリアできるかの勝負だ

舗装されている道路と橋の部分いちばんスピードが出るのだ。道路や橋が途切れているところはジャンプ台を利用してスピードが落ちないようにしよう。工事中的のカンバン付きの穴もジャンプしてよけることを練習しよう。



④大陸の右上のワールドからレースは始まる。そこを走破するとつぎは左上の海岸線に行く



⑤ジャンプ台を利用して障害物をよけるのが基本攻略法



⑥ステージをクリアすると家族が「わたしにタッチして」と手をふっているのだ



⑦ワールドをクリアすると、レースの途中のランク発表がある

レースはファミクル一家の住んでいる大陸を縦断するという大がかりなもの。だから背景もバラエティにとんだ風景が展開する。最初のほうは街なかのふんいきだけど、面が進むにつれて、海、山、森、砂漠など田舎風になってくる。1ステージごとに家族の誰かとタッチ交代するシステムになっているので、家族の特徴とマップの特徴を考えあわせて、人選しよ

う。ワールドをクリアするたびにレース途中のランクが発表されるよ。敵を追い抜くとボーナスキャラのキャンディーが出るので、なるべくたくさん取ろう。それがあると機体を修理してもらえるのだ。修理せずに、ダメージを5回受けるとゲームオーバーになってしまうので用心。

家族全員レースに参加するみたい



ballblazer

ボールブレイザー

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	あり
価格	6,800円



西暦3097年 プレイヤーはロトフィルに乗りこむ

はるか未来、この1対1のサッカーゲームに宇宙中のあらゆる人類の視線がそそがれている。グラウンドのプレイヤーは、小

型宇宙艇ロトフィルに乗りこみ、シートベルトを付け、試合開始を待っている。

写真の上の段がプレイヤーの乗るロトフィルから見える風景で、下の段が敵のもの(敵はふつうコンピュータで強さは9段階ある。また、2人プレイも可能)。画面中央は試合時間で、その左右は得点が表示されるエリアだ。



①画面中央の試合時間は1～9分に設定できる



縦275メートル×横105メートルの 無重力競技場

平らな地面のようにも見えるグラウンドには、1辺5メートルの正方形のタイルが、チェッカーフラグのように並べられており、目に見えない電子境界線でプラスモーフ(ボール)やロトフィルが飛び出ないようにしている。そしてグラウンドは直径800メートルくらいの、ものすごく小さな惑星の一部に作られているため、下の写真の状況をグラウンド上空から見ると、右イラストのようになるのだ(こ

のため、プラスモーフや敵のロトフィルは80メートル以内にいるときにしか見えない)。

ゴールはグラウンド両端にあり、ゴールの幅は、はじめ12.5メートルで、ゴールされることに狭くなるように作られている。そして、ゴール全体はブラスト・イン(プラスモーフがグラウンドへ投げ入れられる)された方向に毎秒5メートルずつ動くのだ。

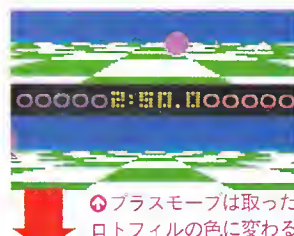


②プレイヤーがプラスモーフを取り、それを敵が追っている



プラスモーフを取って ゴールに突進、シュート!

プラスモーフがブラスト・インされると、ロトフィルは自動的にプラスモーフのある方向に向く、そしてプラスモーフを取る(ドリブルのような状態なの



③プラスモーフは取ったロトフィルの色に変わる



④しばらくドリブルすると、ゴールビームの先端が見えてきた……

で確保しているといった感じ)と、今度はゴールのほうを向くように自動制御される。

シュートが決まると、得点表示エリアに●が点灯する。

試合は、10点を一方的に取ればコールド勝ち、それ以外では試合時間が終わったときの得点で勝敗が決まる。同点のときは先に1点でも取ったほうが勝ちのサドンデスプレイに突入する。



⑤シュート! ゴールが決まるとロトフィルの色のフラッシュが点滅する



⑥ロトフィルは高さ5メートル、重さ330キログラム(ランダムに変わる)で重さ1トンはじめは青色だが、ロトフィルに確保されて、るときはロトフィルの色になる



⑦ゴールビームの間隔はどんどん狭くなる!



MicroJet

アクロ ジェット

THE ADVANCED FLIGHT SIMULATOR



軽ジェット機のアクロバット競技会だ

このゲームは、実在する軽ジェット飛行機「BD-5J」(アクロジェット)を操作して、アクロバット飛行が誰にでも楽しめるフライトシミュレーションなのだ。

ゲームは、架空のアクロバット競技会を行い、10種目の競技

で得点を競って楽しむというもの。プレイしてみると、3D画面がスムーズにスクロールし、コックピット画面には、速度や高度のほかにエンジンの状態や風などの気象状況がリアルタイムに表示され、かなり精密に作られたシミュレーターなのがわかる。

る。競技も、4つのパイロンのまわりを回るだけのごく単純なエア・レースから、宙返りや旋回をくりかえして離着陸するという複雑で難しいものまで、じつに凝っていて、キミを本当のパイロットのような気分にしてくれること受けあいだ。

システムソフト
☎092-714-6236

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円



①風の状態や飛行機の性能を選べるモード。レベルが上がるほど得点も高い

実際に競技会に出場してみよう

パイロンレース PYRON RACEの場合 (難易度1.0)

まず、10種目ある競技のうちもっともかんたんな「PYRON RACE」に挑戦してみた。競技方法は右図のように4すみに立っているパイロン(ボールのような障害物)の外側を1周して無事に着陸するという具合。途中、操縦ミスでバランスをくずすなど、数々のアクシデントが付きまといてきたが、計器を見て判断し本物の飛行機さながらのテクニックで危機を脱して着陸。得点はまあまあというところ。4人まで名前が登録でき同じレースを順番に遊べるので、みんなでタイムや得点を競うのもおもしろい。



④コックピット画面。計器の針も動いてとてもリアルなのだ



②バランスを崩した。キミの腕のみせどころ

③バランスをたてなおせ

⑥着陸

これがパイロンだ



⑤着陸準備

⑦速度を落として慎重に着陸だ。ほんの少しの誤算も死を招く



⑧ときにはこんなことも。もはや墜落



⑨エンジントラブル

ドカーン



⑩上半分は3D表示。下には計器がならぶ

④基本画面

競技結果だ

⑪競技後には得点が表示される

⑫必ず外側を回ること

⑬画面が青く光ってパイロン通過成功を知らせてくれるのだ





テクノポリスソフト

☎03-432-4471

お嬢様くらぶ

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

ゲームはルールを単純にした大貧民である

トランプゲームの「大貧民」をベースにして美少女スパイスを存分にふりかけてスライスしたら、なんと使うカードが11種類の4枚ずつになって、驚くべきことにカードの絵が11人の美少女になったりするわけだ。

美少女カードじゃババ抜きなんてできない相談で、もちろん「大貧民」のようなゲームになる。ただし、このカードはふつうのそれと同じには使えない。だっ

てマークがないんだもの。そういうわけで、数字をつなげて場に出すのは不可。同じ子のカードをまとめて出すか、1人で出すかの2つに1つなのだ。

コンピュータの操作する4人を相手に戦って、自分の階級が上がると、そのステージのクイーンの服装が軽くなっていくというカラクリ。ステージクイーンの衣装をすべてクリアするとつぎのステージへと進む。

なごり惜しくも勝つためにカードを出す!

いつもの44枚のカードにステージクイーンのカード(最強)を1枚加えた45枚のカードをシャッフルして、5人に9枚ずつ配る。「大貧民」と同じカード交換をしたあと、大貧民から順番に

戦略を考えながら場にカードを出していく。

美少女カードとの別れはつくく切ないが、クイーンを脱がせるためにはしかたない。サヨナラだけが人生だ。



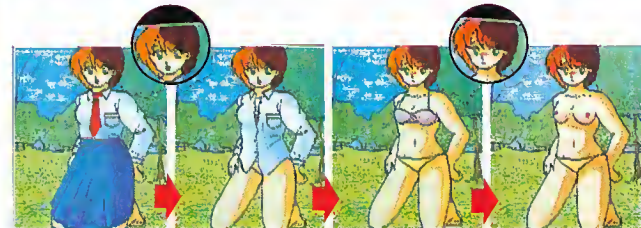
↓ ①場に出ているのは9番りょうこちゃん。7番あやちゃんを出そう



↓ ②あらあら、あやちゃんの上に何も出ない。1番ゆきちゃんを出して



③8番あゆみちゃんの2枚組みを出して5番かおりちゃんで上がりだ



④クイーンの衣装は薄くなってゆく……はじらいの表情がらぶりい♡



各人の手持ちカードの残り枚数。プレイヤーは「お嬢様くらぶ」

階級順に並ぶ。上から大富豪、富豪、平民、貧民、大貧民だね

場。自分の番のときはここに出ているカードより強いを出す

プレイヤーの手持ちのカード。強い順に並ぶ!

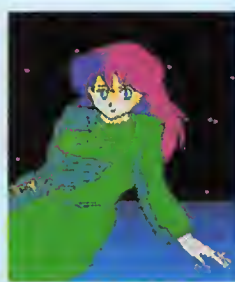
美少女カードは数字じゃなく名前で呼ぼう

やっぱりウリは美少女カード。「1番を出して」なんていわないで、「ここはゆきちゃんて勝負」とか呼びたくなるのだ。

2番のまなみちゃんは、キュートな妹みたいな子。9番のりょうこさんは知的なお姉さまタイプ。5番のかおりちゃんは、いま流行のボディコン・ワンレンの女子大生みたい

だ。デモを見てるとみんなの血液型や趣味なんかの設定までできてるんだから、思わず相性診断したくなったりして。

とはいえ、勝負の世界は非情なのだ。クイーンのためにはみんな出してしまわないとならない。でも、さびしくなんてないもん。きっとまた逢えるものね。



④ステージクイーンはいずれ劣らぬ美女ばかり



①カードになっちゃった美少女たちを集まってもらいました。んー、場に出したりしないで持っていたい!

※「大貧民」というカードゲームは、「大富豪」とか「階級闘争」とも呼ばれている。ここでは編集部まわりていちばんよく使われている「大貧民」を採用した。ちなみに、「お嬢様くらぶ」の広告では「大富豪」という呼び方を採用している。

お嬢様くらぶトランプも
もってけドロボー!



大きなパネルに入れて
飾っておきましょう!

©テクノポリスソフト

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

とうとうT&Eソフトの期待のゲーム『サイオブレード』が登場。アニメ処理を多用したSFアドベンチャーをじっくり楽しめそう。そのほか『めぞん一刻 完結篇』や『ぎゅわ

んふらあ自己中心派』、『ウイングマン・スペシャル』などなどビッグタイトルのゲームがめじろおし。この秋のMSXゲーム界は期待でいっぱい、胸いっぱいなのだ!!

※画面はすべて開発中のものです。

サイオブレード

■T&Eソフト■☎052-773-7770■9月発売予定

アニメ処理をふんだんに使った、話題のSFアドベンチャー!!

21世紀後半、1組の夫婦がクルーとして乗船した、恒星間有人探査機「セプテムス2」が太陽系から飛び立った。太陽系外の星に人類史上初めて降り立ったのち、無事帰路についたのだが、その途中で異変が……/


コールドスリープ中の2人を乗せたまま制御不能になり、予定航路をそれはじめたのだ。一方9名のクルーを乗せて救助に向かう救助艇「キャサワリー」。だが、セプテムス2にドッキング後、救助のクルーたちがつぎつぎに殺されていく。そして、セプテムス2のコンピュータ「ラクーン」が不気味に告げる。「カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」。

というわけで、キミは事件解

決に奔走する地上部員ヒューイと、船内で必死に修復を試みるキースの1人2役をこなし、太陽系の平和を守らなければならないのだ。

ゲームは、地上とセプテムス2との2元中継で進めるSFアドベンチャー。マウスやジョイスティックに対応して操作はラクチン。通常のアニメ処理のほか、ズームなどにもその処理が使われているのでまるで映画を見ている感じかな。さらに、FMバックに対応しているから、BGMは内蔵PSGでももちろんのこと、FM音源でさらに最高の気分。曲はクラシックをもとにアレンジしてある。

とにかく、まるで映画のように楽しめそうなゲームだ。

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー



21世紀後半、恒星間有人探査機「セプテムス2」は全世界の注目を浴びて、エウロパ基地を後にした。

③ 恒星間有人探査機セプテムス2。ここで異変が起きる。ちょっと予想がつかない殺人事件



① 人物の動きをアニメ処理してる



② 地上と船内の2元中継なのだ

サイオブレードの登場人物



④ 主要な登場人物たち。左が主人公のキース（セプテムス2に救助に向かう）とヒューイ（地上で活躍）。そして、コンピュータ技師のソフィアと光電子工学博士のブルーノ。いずれもオープニングの画面。それぞれアニメ処理されている



⑤ 黒人の3人。髪型で見わけよう



⑥ 人類の危機に多くの学者も登場

● T&Eソフトの「ATTACK'88inSUZUKA」のイベントについて 8月20日(土)に鈴鹿サーキットで開かれるイベントでは、上記の「サイオブレード」が実際に見られるかも。そして、ここてつきの新作発表もするというハナシを聞いた(どうして鈴鹿じゃなきゃいけないのかな)。のぞきにくるだけでもソンのないと思うよ それに、Mファンもレースに参加するしね。それでは当日が晴れてありますように。/

© T&Eソフト

めぞん一刻 完結篇 ~さよなら、そして~

■マイクロキャビン ■ ☎0593-51-6482 ■ 9月下旬発売予定

ついに響子さんと五代くんのハッピーエンド!

前作『めぞん一刻〜思い出のフォトグラフ』の完結篇にあたる。『思い出〜』では一刻館の管理人の響子さんの大事にしている秘密の写真を探すという部分、ストーリーになっていたが、今回ははっきりしない響子さん

と一刻館の下宿人の五代くんの恋を果らせる、というのが主旨。例によって、ちょっとふつうじやない登場人物たちが宴会ばかりやりたがる。おまけに三角関係、誤解、やきもち、行き違い、よこやり、と事態はなかなか進

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アドベンチャー



①「あたし……あなたに会えてほんとうによかった」♡



②五代のばあちゃんはすっごく世話好きだから……



③キャバレーでバイトしている五代。給料で人形をプレゼント

ッピーだからなのかな。

ところで、このゲームのパッケージの中にはいろんなオマケが入っている。マニュアルはふたりの結婚式の招待状(これがかんり豪華)のようになっているし、いろいろもりだくさんのゲームなのだ。



④なんで宴会ばかりやっているのでしょ。これじゃ、たいへん

ぎゅわんぶらぁ自己中心派

■ゲームアーツ ■ ☎03-984-1136 ■ 10月中旬発売予定

人気麻雀マンガからの完全移植ついに完成!

片山まさゆき氏の同名マンガをそのままそっくり移植。登場人物のキャラクタもそのままのハチャメチャな麻雀が特徴だ。

タコ麻雀をするオクトパシーふみとタコ宮内、静かにくら〜く打つ中島ハコ、明るいB型のミエちゃん、などなど。総勢

で12名登場する。その中から対戦相手の3名を選んでプレイ。

さて、このゲームには6つのルール設定がある。①フリー対戦か勝ち抜き対戦②指導者の有無③ドボンの有無④一発賞の有無⑤ウマの有無⑥ツキの有無。これをすべてを決めてからスタートだ。

以上の設定の仕方によって、このゲームらしい自己中心的なプレイができるわけだ。逆に、ごくノーマルな方法もできるわけなんだけど……。

さて、半荘が終了すると全員の点数計算をして、順位が表示

される。そして希望があれば、タコ度判定を受けることができる。フハネを勘定できないタコ5級から、チョンボをする1級、タコのオールマイティ特級まで6段階が設定されている。まあ、ヘタクソ度といったようなもの。もちろんタコ特級はどうしようもないヤツのこと。ひたすらマンガの中に入りこんでプレイするのが楽しそう。



①マンガでおなじみのヘンなキャラクタたちと打つ!



②みんなの思いこみが顔に出て、なかなか楽しい



③こんな相手とやっているのと、つい自分もタコってしまいそう!

注意: MSX1版とMSX2版は同じROMに収録されています。下の写真はMSX2版。

ウイングマン・スペシャル

～さらば夢戦士～

■エニックス ■ ☎03-366-4345 ■ 発売日未定

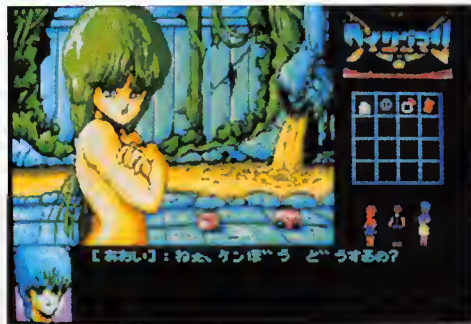
遊びどころが楽しいウイングマン第3弾

いたるところに遊びどころを
しらせているウイングマン・
シリーズの3作目がついに登場。
前作のアニメのセル画っぽい感
じから、おとなっぽい影をつけ
たリアルなグラフィックに仕上
がっている。



①はんごうを持つ彼女は健太の恋人、美紅ちゃん

さて、ストーリーのほうは、
前作で倒した悪の帝王がいなく
なったあと、突然新しい侵略者
が現れて、またまたポドリムス
が占領されてしまった。そのこ
ろウイングマンの健太や美紅ち
ゃんたちは、何も知らずに海で



②かわいいけど、なんだか怖い目つきをしてる

媒 体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価 格	未定
ジャンル	アドベンチャー

ヒーローアクション部の合宿中。
新しい帝王が今度も彼らの身近
な人間を買収して殺し屋として
送ってきているというのに。

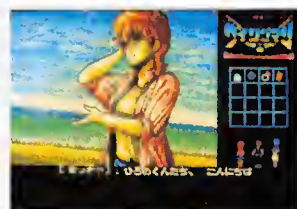
前作同様、コマンド入力に便
利ないろいろなモードが設定さ
れているようだ。



③歌手のくるみちゃんは前作では
コーヒープレイクの担当でした



④北倉先生。ほんとに悪の手先な
んじゃないかな～?



⑤海をバックに立つ美人は、あこ
がれの松岡先生なのだ

アークス

■ウルフチーム ■ ☎03-269-8650 ■ 8月下旬発売予定

ある青年の思いをRPGでつづると……

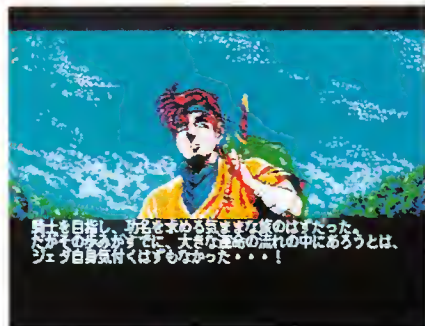
18才の青年ジェダ。幼いとき
に母を亡くし、いま父をも失っ
てしまった。ジェダの疑問は、
父がかつて騎士を職業としてい
たのに、なぜそれを捨ててきこ
りになったのかということだ。
自分も騎士になれば、父の気

持ちも理解できるに違いないと
考えた彼は旅に出ることにした。
しかし、このアルカサスの国
にはかつてない大異変の波が押
し寄せてきていた。それは大昔
にあわれな人間たちが、途方も
ない「力」を求めたために、精霊

媒 体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価 格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

たちがこの地を見捨てていった
ことと関係があるのか。そんな
とき、平和の番人である黄金の
竜が「太陽がその光を失うとき、
最後の審判がくだる」と国王に
告げた。さて、その審判とは何
を意味することなのか。

というのが物語の始めの部分
だ。この後、冒険に出たジェダ
が仲間を5人そろえて、谷、荒
野、氷河などを旅していく。こ
のあたりはふつうのRPGっぽ
いけど、大きく違うのは経験値
の考え方だ。モンスターを倒せ
ば、経験値が増え、お金もつい
でにもらっちゃう、というので
はなく、1度倒したモンスター
と同じタイプのヤツに会った
今度は1回倒した経験があるか
らまえより倒しやすくなるとい
うふうになっている。



①ひとり旅立つ青年ジェダ。すなおで正直で、た
くましい、という騎士の条件をそなえている



②村のよろず屋では、まず買い物。地図とランパ
ぐらいは買っても損はなさそう!



③ダンジョンでは、やっぱり敵と闘う。このほか
に風の谷、荒野、氷河、ドラゴンの谷へも行く

アルギースの翼

■工画堂スタジオ■☎03-353-7724■9月上旬発売予定

両親を妖獣に殺された王子の冒険!

舞台は地球から離れた宇宙の
かなたの第5銀河星団のα星。
そこにアルギースという名の王
国があった。その国では大昔か
ら生息している妖獣を、ずっと
遠くの山中に押しこめて、平穏
に暮らしていた。ところがどう

したことが、突然のように妖獣
たちが姿を見せるようになり、
ついに王と王女を襲って、その
命を奪ってしまった。あとに残
ったのは23代目の王子だけ。す
なわちこのゲームの主人公だ。
王族の血を引く彼こそが、勇者

媒 体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価 格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

として妖獣に立ちむかえるので
ある。彼は旅の支度を始めた。

と、始まるゲームなんだけど、
ここでアルギースの歴史にふれ
ておこう。そもそもこの国の人
たちは、天空界に暮らしていた。
ある日地上にも住むようになり、

そのころから天空と地上を治め
るべく世継ぎには双子が生まれ
るようになった。それから時が
過ぎ、やがて地上界のみに暮ら
すようになったために天空界の
扉を閉ざし、いつしか双子の世
継ぎも生まれなくなった。だが、
異変の起きるときにまた双子が
生まれるという……。

というように、歴史を見ると
謎が深まるばかり。旅の途中に
は古代文字で書かれたメッセー
ジがいくつも登場するらしく、
パッケージの中に収められた
「翼龍の書」が解読の書となっ
ている。謎を解いていくのがメ
インのRPGだ。



④基本画面。左上がメッセージ、左下がコマンド表示



④右上が移動マップ、右下が戦闘場面と自分と敵のHP



④ドクルという名の妖獣がついに出現。生物兵器なのだそうです

三つ目がとおる

■ナツメ■☎03-207-7500■12月発売予定

ごぞんじ三つ目の謎ときアクション!

手塚治虫原作の人気マンガ
『三つ目がとおる』が原作のアク
ションゲーム。マンガのストー
リーをそっくり移植しているの
で、ゲームに入りやすい。アク
ションとステージクリアに必要な
謎解きの要素も加わって、ち
よっと変わった感じた。

ストーリーは、主人公の三つ
目こと写楽の元気がないのはな
ぜ……? というところから始
まる。写楽は目が3つの三つ目
族の生き残り。第3の目はいつ
もパンソウコウで隠されている。
変わりものの彼だけど、すてき
な理解者がいる。ガールフレ

ンドの和登さんだ。その彼女が「旅
行に出る」と書きおきたまま、
帰ってこない。心配になって、
写楽は真相を求めて街に出てみ
ることにした。

そしてステージ1が街。その
後には6ステージとボーナス・
ステージがつづいて、全部で8

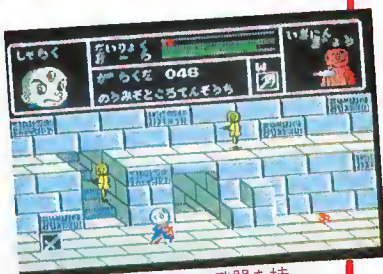
ステージだ。ステージをクリア
しつつ、真相に近づいていくと、
じつは和登さんがヘンな外人に
連れ去られていたことがわかる。
アクションゲームでありながら、
ちょこちょこといろんな人から
情報を集めるというのが基本
なのだ。そうこうして、彼はア
リゾナまでいき、イースター島
へ。ここで、突然びわ湖に舞台
を移して、ついに悪魔王と闘う
ことになるのだが……。ここか
らは先は謎解きゲームである以上
書くわけにはいかないのだ。ゆ
るして!



④まん中の「おーら」というのは経験値みたいなもの



④右上になにも表示されないのは敵じゃないからなのだ



④写楽は、いくつかの武器を持
つことができる。赤いシミミ
たののがその1つだ

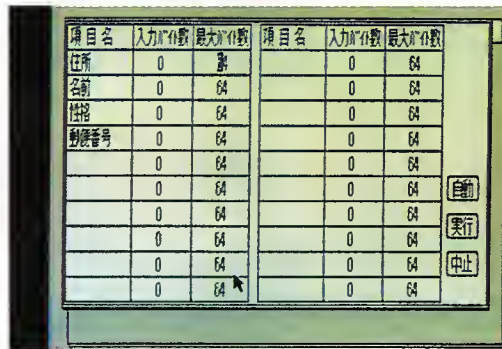
GCARD ジーカード

■ハル研究所 ■☎03-252-5561 ■10月1日発売予定

HALNOTEと合わせてデータベース

今月号92～94ページで紹介している『直子の代筆』と同じように、ハル研の『HALNOTE』がないと使えない。『HAL～』と合わせると2万9800円+1万円で約4万円もする。ちょっと高

いかなって気もするけど、ワープロとか図形作成とかいろいろ使えるからしかたないか。あるパソコンのソフトなんて平気で10万円以上もするのだから、この値段は割安だ。



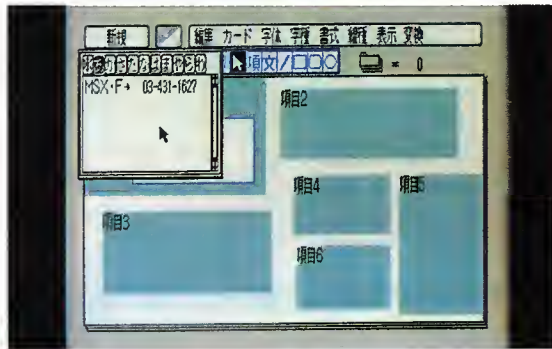
ふつうのデータベースは、なんといってもお店の顧客管理に使うことが多いのだ。でも、これはもっと身近で使えそう

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
予 価	10,000円
ジャンル	データベース

さて、この『GCARD』はいわゆるカード式のデータベース用のソフト。図書館などでやっている本の整理と同じように、1枚のカードに個々のデータを記録して、カードごとに整理し

て管理する。そうすると、ある条件を満たしたもののだけ、あるいはある2つの条件を満たしたもののみを表にするとかいろいろできる。身近なのはクラスやクラブの友だちの住所録。あとレコードの整理にもいい。

1枚のカードには20個の項目をたてられる。1項目について130字ほどのデータを入れることができて、カードは1000枚まで作れる。途中でカードの設計変更もカンタンにできるとい



画面の上や横にお絵描きソフトでよく使うアイコンの表示がある。マウスで使いやすいようにできているのだ

ソーランドストーリー

■ハード ■☎03-837-1893

■9月15日発売予定

Hでかつ真剣なSLG的RPG

基本的にはHなゲームなのだが、ただのソレでない。なんとまじめな経営シミュレーションでもあるのだ。

主人公はまずソーランドを作るために資金をかせぐ(ナンパしてお金をせびる)。そしてパトロンを見つけ、店を持つ。

店を持ったら、つぎは経営。女の子を町でスカウトして教育して業務を割り当てる。あんまり働かせると体力が

低下して売上げが落ちるようなので、ちゃんと休みもあげる。それでも、ムリにお金をかせごうとすると、こういふときにかぎって警察の手入れがあったりする。うーん、世の中ってやっぱりおいしいハナシばかりじゃないのね。

そうはいっても、きびしくつらいことばかりではない。下の写真ではわからないだろうけど、ちゃんとHなシーンも出てくる。



◎こうやって町の中をウロウロして、女の子を見つけてはくどくのだ。うわさによると看護婦さんもいるとか。どこかな～



◎この子がみほちゃん。どう、かわいいでしょ。十字軍の手下に撮ってもらった写真。きつと好きなんだね～!

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価 格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

華三眩

はなさんげん

麻雀をする女の子はかわいいのにギョー!

■STUDIO オフサイド ■☎03-837-1893 ■10月発売予定

華麗に美しく、しかも優雅に上品に麻雀を。対戦相手は5人の美女。名前は南野洋子、荻野目陽子、斎藤雪、工藤志津香、浅華唯。そのうちのひとりを選ぶ。だが、なかなか顔に似合わず強いらしい。初級、ドラ爆、役満とレベルは3段階。2人麻雀がものたりないという人もいるだろうけど、相手が女の子ならそれもオツなもの。

もちろん……かどうかはいいがたいけど、あなたが強ければHな画面が期待できるのだ♡



名前 工藤志津香
年齢 18才
星座 双子座 血液型 B
プロフィール
猫のように気まぐれだが情にほだされやすい。趣味は料理で、腕前は超一流。麻雀も手作り上手。得意手は、ボリュームたっぷりの四喜丸、字一色。

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
予 価	6,800円
ジャンル	麻雀

絵がなかなか好感が持てるね。ロリっぽくないのいい

MSXの画面がなくても COMING SOON

発売予定表に新しい情報を入れるたびに、ゲームの名前だけじゃきっとどんなゲームかわかりにくい。そう思って、あえてMSXの画面じゃないけれど掲載してみた。意見待ってます！

琥珀色の遺言 (リバーヒルソフト)

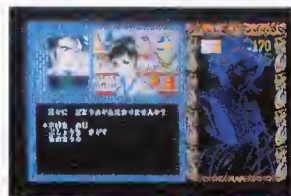
＜10月発売予定／98版で先行発売予定＞60年前の日本が舞台のミステリーAVG。夕日をあびて琥珀色に輝く西洋館。その中庭に屋敷の当主影谷氏の死体が発見される。探偵藤堂竜之介は遺言として残されたタロットカードをもとに推理する。



①アールヌーボーの装飾が美しくも怪しい琥珀館。画面は98版

天地を喰らう (ウインキーソフト)

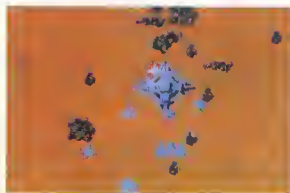
＜発売日未定／88版で先行発売中＞本宮ひろ志原作、「週刊少年ジャンプ」に連載していたマンガのゲーム化。舞台は中国、時は漢の末期。主人公劉備とほかには4人の武将(56人から選ぶ)が1つのパーティーとなって、魔物と戦っていくRPG。



①中国が舞台のRPG。マンガの味がよく出てる。画面は88版

テラクレスタ (日本物産)

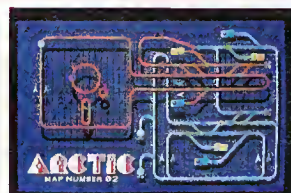
＜10月上旬発売予定／ファミコン版で先行発売中＞かなりまえゲーセンで人気のあった、たてスクロールタイプのシューティング。戦闘機を操って、最大4機までの味方と空中フォーメーションを組んだり、合体したりと、わりとハデなゲームだ。



①ズバズバシューティング。画面はファミコン

アークティック (アートディンク)

＜年末発売／98版で先行発売中＞楽しくもむずかしいパズルゲーム。青と黄色のボールが、レールにそってコロコロころがり出したのを元に戻すだけのゲーム。レールの途中には加速があったり、しかけもいろいろ。全部で34面。頭を使う。



①ただのボールなのに悔しかったり、うれしかったり。画面は98版

まじゃべんちゃー (徳間書店)

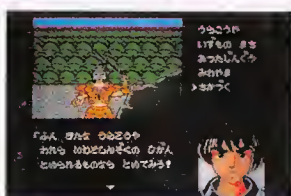
＜9月発売予定／88、98、X1で先行発売中＞家族麻雀で始めて、勝ち抜いていけば、街の麻雀荘へとレベルアップ。対戦は2人。もちろんかわいい女の子もいる。ただし、この子とは対戦しない。でも、Hは期待できる、という構造のソフトなのだ。



①麻雀も楽しいけど、ほかにもいろいろとね。画面は98版

孔雀王 (ポニーキャニオン)

＜9月21日発売予定／ファミコン版と同時発売予定＞人気マンガをAVGにしたものだ。主人公の孔雀は魔物を退治する退魔師だ。ある日比叡山が壊滅し、魔物が出現し多くの怪現象が起こった。壊滅の真相を探るために孔雀は術を使い活躍する。



①日本風サイコパワーがテーマってのもいいね。画面はファミコン

突然のフォロー

テストメント

5月号のNEWSで紹介した『テストメント』が、ついに発売。88版で見たフルカラーによる超高速迷路探索型シューティングモード全10面に、各面の出口を守る新ボスキャラの戦闘モードがMSX2版にのみ追加された。これが全部で10パターンノ

5つの武器のうちもっとも適した装備と、ヒット&アウェイというシューティングの秘技でやりぬけるのだ！ほかに多数のミドルキャラがキミの進路に待ちかまえてる。(執筆・パシオハウス加藤氏) 2DD2枚、6,800円で8月20日発売予定。



①発売予定をすこしのぼして、88版をバージョンアップ。ひつぎの中から敵キャラか!?

①こいつが、各面を守る注目の新ボスキャラだ。火を吹く、弾も出す、と攻撃も多彩！ここもバージョンアップしたところだ



ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは
MSX2専用の
ゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	8日 ★クリムゾン(R)/スキャットラスト/7,200円
	9日 ★ファンタジー(D)/ボーステック/9,800円
	10日 ★丁半勝負(D)/オメガシステム/6,800円
	上旬 ★J I S 囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★J I S 囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬 ★J I S 囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	20日 ★テストメント(D)/バショウハウス/6,800円
	20日 ★ハイデッカー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	20日 ★ダ・ビンチ(D)/ポプコムソフト/7,300円
	26日 ★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	27日 ★王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	27日 王家の谷 エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	28日 ★クリムゾン(D)/スキャットラスト/6,800円
	下旬 ★スターシップランデブー(D)/スキャットラスト/7,800円
	下旬 ★リトルバンパイアー(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬 ★ちょっと名探偵(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬 ★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/7,800円
	下旬 ★エグザイル(D)/株式会社日本テレネット/8,800円
9月	8日 MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/390円
	10日 ★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/7,800円
	上旬 ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	上旬 シンセサウルス(R)/B I T ² /6,800円
	上旬 ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	上旬 ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	15日 ★ソープランドストーリー(D)/ハード/7,800円
	中旬 ★ザ・リターン・オブ・イスター(R)/ナムコ/6,800円
	中旬 ★激走ニャンクル(D)/パナソフトセンター/価格未定
	21日 ★孔雀王(D)/ボニーキャニオン/5,800円
	下旬 ★めぞん一刻 完結篇(R)/マイクロキャビン/7,800円
	下旬 ★マイト&マジック(D)/スタークラフト/9,800円
	下旬 ★クインプル(R)/B I T ² /5,800円
	下旬 ★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイソフト/6,800円
	下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオW I N G/8,800円
	下旬 ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	? R-TYPE(R)/アイレム/7,300円
	? ★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円
	? ★ガリバー(D)/コンピュータブレイン/6,800円
	? ★ベトナム1968(D)/スキャットラスト/7,800円
	? ★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	? ★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
10月	1日 ★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円
	8日 MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/360円
	8日 ★ディスクステーション創刊号(D)/コンパイル/1,980円
	上旬 ゲーム十字軍増刊(仮称)(本)/徳間書店/880円
	上旬 ★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定
	中旬 ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定(●)
	21日 ★アウトラン(R)/ボニーキャニオン/6,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	下旬 ★暗黒神話(D)/東京書籍/価格未定
	? ★華三弦(D)/STUDIO オフサイド/6,800円
	? ★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
	? ★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
発売日未定	★ザ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★スナッチャー(D)/コナミ/9,800円
	★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/価格未定
	★気まぐれオレンジロード(R)/マイクロキャビン/価格未定
	★ウイングマン・スペシャル(D)/エニックス/価格未定
	★拔忍伝説Ⅱ(D)/ブレイングレイ/価格未定
	★スターダスト ハイスchool(仮称)(D)/データウエスト/7,800円
	★アークティック(D)/アートディンク/5,800円
	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	★釣りキチ三平 謎の魚編(仮称)(R)/ビクター音楽産業/価格未定
	★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定
	★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円
	★センターコート(媒体未定)/ナムコ/価格未定
	★秘録 首斬り館(D)/B I T ² /価格未定
	★死霊戦線Ⅱ(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★中華大仙(D)/ホット・ビー/価格未定
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
	サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円
	★少女遊戯(D)/グレイソフト/6,800円
	★ガルフース 怒濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円
	★ガルフース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円
	★マイト&マジック(R)/スタークラフト/9,800円
	★マイト&マジックⅡ(D)/スタークラフト/価格未定
	★悶々モンスター(R)/タイター/価格未定
	★ワンダーボーイⅡ モンスターランド(R)/日本デクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	★雑学オリンピックPARTⅡ(仮称)/ハード/6,800円
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/価格未定
	★シャーロックホームズ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★ドーム(D)/システムサコム/価格未定
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7,800円
	三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定
	★ゼビウス(仮称)(媒体未定)/ナムコ/価格未定

この情報は7月27日現在のものです。

●『ぎゅわんぶらあ〜』はMSX1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。

激ペナ選手たちのモデルは、『パロディウス』のプログラマ

EDITOR VOICE

パロプロの大は、コナミのゲーム音楽を聞いただけでヨダレを流すという。ことMSXにかぎって言えば、量といい質といい、コナミと肩をならべられるソフトハウスはいまだない。今月のクリッパーは、神戸の人工島・ポートアイランドに建つ本社ビルを訪ねて、『激ペナ』など数々のコナミ印ソフトを生み出した開発リーダーに会った。

これまでいろいろな野球ゲームが出ていますから、それに何をプラスアルファしていこうかと、いろいろ考えました。そのプラスアルファのひとつがエディット機能ですね。ジャンルによってむずかしいこともありまますが、できるかぎり、ずっと遊べるソフトにしたいというのが基本にあるんです。

ほかに、乱闘シーンを入れようとか、いろんなアイデアがあったんですが、容量の問題で断念しました。

投手の顔はパロディウス担当者

じつは、激ペナを担当したプログラマはあまり野球に詳しくなかったんです。キャラクタデザインを担当した女性などは、ぜんぜん野球を知らなくて、投手がどんなふうに球を投げるのかもわからない。

そこで、同じ開発部のNというプログラマがルールブック持ってきて「そんなのはルールに

FAN CLIP

激ペナ

福武 茂

(コナミ開発部PO統括マネージャー)

ふくたけしげる 1959年、兵庫県生まれ。摂南大学工学部卒業。「電子応用機器の販売」という募集広告を見てコナミへ。趣味を生かしてサウンド部門に入り、現在もサウンドリーダー兼任

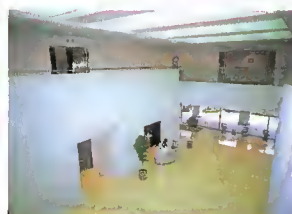


ない」とかいいながらやってました。Nは『パロディウス』や『エルギーザの封印』のプログラマなので、担当外なんですが、とにかく野球が好きでしてね。熱烈な巨人ファンだし、自分でも会社の野球チームに入っているくらいですから。

投手や打者の動きも、彼がユ



ポートライナーが走るコナミ本社ビル付近



輝くように静かな、ビル1階のロビー

ニフォームを着て「こうやって投げるんだ」と実演して見せて、それをキャラクタデザイナーがスケッチして作ったんです。だから、投手の顔なんかはNによく似ているんですよ。

脱・グラディウスのゲームを

スポーツものはこれからも作っていきたいですね。それから、最近は横スクロールのシューティングはみんなグラディウスみたいになっちゃうので、グラディウスから脱皮した、まったく新しいシューティングも作ってみたいですね。むずかしいですが、うちの強みは、基本的にアクションゲームですから。



コナミ本社ビル内にある開発部(写真右)は、機密がいっぱいなのでコナミの社員でもないそれと入れない。特別な磁気カードを入口でかざし(写真上)ロックをはずさないとドアも開かないのだ



激ペナ開発の裏話を淡々と語る福武さん



夏は投稿の季節だ。Mファン

では、ファンダム、十字軍、ストラテジー、FFBと、読者のクリエイティブな投稿を積極的に受け入れているが、夏になるとその数が急に増えてくる。とくに、ファンダムは、コンテストの勢いもあって投稿数はいつもの倍近くにふくらみ、ファンダム班はいいがしい。なにしろ、1本1本ロードして、遊んでみなくてはならないわけで、1時間かけても3、4本しか評価することができない。ときどきすごいのがまじっていて、ひとしきり話題にしていると軽く1時間はたってしまうのだ(来月号には今月の『まものクエスト』に続いて、驚異的にももしろいのが載せられそう)。激ペナ大会への投稿もしめ切り近くになって激増し、好きものの十字軍のボスは、データ入力とウォッチモードでのテストプレイを独占している。アンケートはがきの表に書かれているメッセージだって、全部、編集長が読んで、きゃあきゃあ騒いでいる。めったに表に出ないわたしたちにとって、読者からくる郵便は、読者とふれあうことのできる貴重なメディアなのだ。そこから、次の号のアイデアも出るわけて、

次号10月号は 夏の成果を つめこんで 9月8日発売!

AD INDEX

アイレム販売	78
アスキー	4
キングレコード	付録15
コナミ	119、120、表3
コンパイル	82
コンピュータブレーン	84
サンクレスト	75
小学館	81
ソニー	表2、3
T&Eソフト	88、89
徳間書店	29、74、87
日本ファルコム	79
パシオハウス	117、118
BIT	86
ブレイングレイ	80
ホット・ビー	85
松下電器産業	表4
マイクロキャビン	83
リバーヒルソフト	77

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科政之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+小林英憲+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田原由紀+諏訪由里子+福田英幸+横川理彦(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイナー(釜田泰行+柳井孝之+若尾輝見+鈴木潤+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=高木祐一+青柳義典+遠藤主税+しまづ★どんき+野見山つつじ+なつやませいじゅ+南辰真 ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+映ワードポップ(筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・藤木紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

BASHO HOUSE



Testament

テ ス タ メ ン ト

BASHO HOUSE
ニュータイプシューティングゲーム

テスタメント

8月20日 待望の新発売!!

BASHO HOUSE



Testa

BASHO HOUSE
ニュータイプシューティングゲーム

テスタメント

MSX₂専用
2DDディスク 2枚組
(1ドライブ用)
定価6,800円

1ステージ135画面分の広大なマップにくりひろげられる凄絶なサバイバル戦。主人公・イールを待ち受けるのは、36種のザコキャラと18種のミドルキャラ（こいつらしゃべるのだ）。沈み床、火縄などのトラップには気をつけろっ！

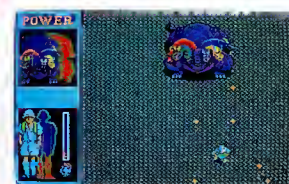


主人公・イールの武器は全部で5つ。始めから持ってる一方のライフル、前3方向のショットガン、前後2方向のマシンガン、連射2方向のバズーカ、それに敵全滅のハンドグレナード。うまく使われて群がる敵をなぎ倒せ！

MSX₂専用
イールとペンタドラゴン



ステージをクリアしても、次の面にはいけない。次ステージへのワープゾーンを守護するデカキャラの登場である。こいつが強い！ここに来るまでに十分なパワーアップをしておくことをおすすめする。こんなのが10種類もいるのだっ！



みごと10面をクリアしたら、このペンタドラゴンとの一騎討ち！とにかく、首が5つもあるのだから、これは超強い！ハンドグレナードの連射で、体力を弱めてから、決死のなぐり込みなのである。

幻の大陸ディオドラ、ラストラム城によみがえった悪鬼、妖怪のやから。彼らを動かしているのは、2億年の眠りから醒めた、5つの首を持つペンタドラゴンだった。かつてディオドラを地底に沈めた神への復讐の戦いが始まったのだ。神は1人の男を選んだ。啓示（テストメント）を受けたラ・イールは、ラストラム城へ向った。壮絶な戦いが、今始まる！



ment

8月20日 待望の新発売!!

BASHO HOUSE 〒106東京都新宿区四谷3-11 光徳ビル503 TEL03-225-0913
▶通信販売のお知らせ……現金書留にて、上記の住所に6,800円をお送り下さい（送料サービス）

クイズ問題

■ にカタカナ(1文字)を入れて、コナミから出るサイバーパンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ツチャー」

A賞 10万円の商品券 (1名様)

B賞 トランシーバー (5名様)

C賞 レーザーガン (10名様)

スナッチャー
グッズ&
10万円を
当てよう

応募方法 官製ハガキに、答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で豪華賞品をプレゼント!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ(株)「スナッチャー・プレゼント」係

締切り 昭和63年8月31日(当日消印有効)
※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

大 好 評 発 売 中 !!

THEプロ野球 激突!!ペナントレース

タコは地球を救う パロディウス

コナミの 新10倍カートリッジ

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110	北陸地区 新潟:025-229-1141
関西地区 大阪:06-334-0399	四国地区 愛媛・松山:0899-33-3399
北海道地区 札幌:011-851-3000	九州地区 福岡・天神:092-715-8200
東北地区 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000	福岡・大牟田 :0944-55-4444 鹿児島・志布志 :0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

あなたもゲーム
デザイナー

**GAME EDIT
CONTEST**

ゲームエディットコンテスト

内 容 『一王家の谷ーエルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

応募方法 商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期 間 昭和63年9月15日▶11月14日

選考方法 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、「面白さ」をテーマに選考していただきます。

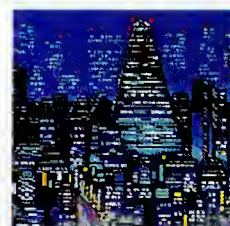
賞 品

入賞者が作ったオリジナルステージ入りのROMカセットを、合計20名様に!



エディット画面作成例

『スナッチャー』発売延期のお知らせ



この夏発売をめざしてきました『スナッチャー』は、現在開発を進行していますが、より一層の内容充実を図るため、発売を延期させていただくことになりました。本当にゴメンナサイ……

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER TM

11月下旬
発売予定

MSX2対応 35"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円
PC8801(SR以降)対応 5"2DD(ディスク5枚組) FM音源ステレオ対応 8,800円



魂はレムールの地、
エルギーザへ導かれん。
本格的シンキング・ゲーム、
エディット機能付で新登場!



魂はレムールの地、

エルギーザへ導かれん。

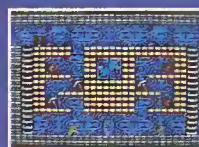
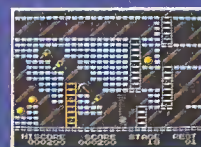
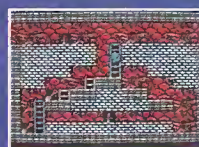
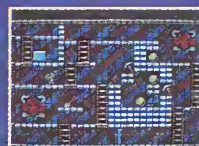
本格的シンキング・ゲーム、

エディット機能付で新登場！

PYRAMID'S POWER

地球が、ピラミッド
パワーの危機に
さらされている!?

いま解き明かされる、ピラミッドの謎。
古代エジプトの王族は惑星レムール
からの植民であり、ピラミッドは
崩御した王たちの魂を故郷へと
瞬間移送する装置だったのだ!
——はたしてビック13世
は、エルギーザの扉をひ
らき、この地球の危機
を救えるだろうか!?



MSX1



MSX2

おう け だに
王家の谷

ふういん

エルギーザの封印

© KONAMI 1988 TM

MSX1, MSX2対応 SCC搭載 1Mビット 各5,800円 8月27日発売

●MSXマークはアスキーの商標です
●画面は、開発中のものです

Panasonic

心を満たす先端技術
Human Electronics



ボクのFM音源で
ゲームが
ドスンと
おもしろい。

スロットにこのカートリッジを
つなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

- ① FM音源でゲームの音が太迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
- ② ゲームのデータセーブもあつという間。電源を切っても、また続きからできます。
- ③ さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。



FMパナミュージックカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



アレスタ(コンパイル)
(MSX2/2MRDM)
IA8801
標準価格6,800円
©CDMPLE



サイオブレッド(T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
©T&E SDF
9月発売予定



めぜん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/2DD)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
10月発売予定



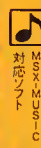
殺意の接吻
(リバーヒルソフト)
(MSX2/2DD)
MXRH-12002
標準価格6,800円
©RIVERHILL SDF



R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MRDM)
IM-04
標準価格7,300円
©IREM
9月発売予定



シンセイザウルス(BIT²)
(MSX/RDM)
©BIT²
8M-813
標準価格6,800円
©BIT²
8月発売予定



MSX MUSIC
対応ソフト



S-RAM
対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな？

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイスティック付きのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶タラフィックツールなど専用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部MKF係まで、MSXはアスキーの商標です。



FS-A1FM 標準価格84,800円



FS-A1MK2 標準価格29,800円



松下電器産業株式会社